



**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF POHON KATA
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI RA BABUL ILMI JL. KP. BARU No. 24
RANTAUPRAPAT TAHUN AJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan*

Oleh:

RIZKI HARIATI

NIM. 0308161003

**PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
2020**



**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF POHON KATA
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI RA BABUL ILMI JL. KP. BARU No. 24
RANTAUPRAPAT TAHUN AJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan*

Oleh:

RIZKI HARIATI

NIM. 0308161003

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Khadijah, M.Ag

NIP. 19650327 200003 2 001

Enny Nazrah Pulungan, M.Ag

NIP. 19720111 201411 2 002

**PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
2020**



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

JL. William Iskandar Pasar V Telp.6615683 – 662292, Fax. 6615683 Medan Estate 20731

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pohon Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Babul Ilmi Jl. Kp. Baru No. 24 Rantauprapat Tahun Ajaran 2019/2020”** oleh **Rizki Hariati** yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasyah sarjana Strata Satu (S-1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan pada tanggal:

06 Oktober 2020 M

18 Safar 1442 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan**

Ketua

Sekretaris

Dr. Khadijah, M.Ag
NIP. 19650327 200003 2 001

Sapri, S.Ag, M.A
NIP. 19701231 199803 1 023

Anggota Penguji

1. **Dr. Khadijah, M.Ag**
NIP. 19650327 200003 2 001

2. **Enny Nazrah Pulungan, M.Ag**
NIP. 19720111 201411 2 002

3. **Dr. Masganti Sit, M.Ag**
NIP. 19670821 199303 2 007

4. **Ihsan Satrya Azhar, MA**
NIP. 19710510 200604 1 001

**Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd
NIP. 19601006 199403 1 002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JL. Williem Iskandar Pasar V Telp.6615683 – 662292, Fax. 6615683 Medan Estate 20731

KARTU BUKTI REVISI SKRIPSI

NAMA : RIZKI HARIATI
NIM : 0308161003
JURUSAN : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
TANGGAL SIDANG : 06 OKTOBER 2020
JUDUL SKRIPSI : PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
POHON KATA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MEMBACA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA BABUL ILMI
JL. KP. BARU NO. 24 RANTAUPRAPAT TAHUN AJARAN
2019/2020

No	PENGUJI	BIDANG	PERBAIKAN	PARAF
1	Dr. Khadijah, M.Ag	Agama & Manfaat Penelitian	Ada	
2	Enny Nazrah Pulungan, M.Ag	Umum dan Pendidikan	Ada	
3	Dr. Masganti Sit, M.Ag	Metodologi & Teknik Penulisan	Ada	
4	Ihsan Satrya Azhar, MA	Hasil Penelitian	Ada	

Medan, 03 Maret 2021

PANITIA UJIAN MUNAQASYAH

Sekretaris

Sapri, S.Ag, M.A

NIP. 19701231 199803 1 023

Nomor : Istimewa
Lampiran : -
Perihal : Skripsi
Rizki Hariati

Medan, 11 September 2020

Kepada Yth,
Bapak Dekan Fakultas Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sumatera Utara
Di
Tempat

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan
seperlunya dari skripsi saudara:

Nama : Rizki Hariati

NIM : 0308161003

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pohon Kata Untuk

Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di RA

Babul Ilmi Jl. Kp. Baru No. 24 Rantauprapat Tahun Ajaran 2019/2020

Dengan ini kami menilai skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan dalam
sidang munaqasah skripsi pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN
Sumatera Utara Medan.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Khadijah, M.Ag
NIP. 19650327 200003 2 001

Enny Nazrah Pulungan, M.Ag
NIP. 19720111 201411 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Rizki Hariati
NIM : 0308161003
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pohon Kata Untuk
Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di
RA Babul Ilmi Jl. Kp. Baru No. 24 Rantauprapat Tahun Ajaran
2019/2020

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil orang lain, maka gelar dan ijazah diberikan oleh Universitas batal saya terima.

Medan, 11 September 2020

Yang membuat pernyataan,

Rizki Hariati
NIM. 0308161003

ABSTRAK



Nama : Rizki Hariati
Nim : 03018161003
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Pembimbing I : Dr. Khadijah, M.Ag
Pembimbing II : Enny Nazrah Pulungan, M.Ag
Judul : Pengembangan Alat Permainan Edukatif
Pohon Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca
Anak Usia 5-6 Tahun di RA Babul Ilmi Jl. Kp. Baru No. 24
Rantauprapat Tahun Ajaran 2019/2020

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan APE Pohon Kata untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di RA Babul Ilmi Jl. Kp. Baru No. 24 Rantauprapat. 2) Mengetahui kelayakan APE pohon kata yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di RA Babul Ilmi Jl. Kp. Baru No. 24 Rantauprapat. 3) Mengetahui peningkatan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun setelah menggunakan APE pohon kata di RA Babul Ilmi. Penelitian dilaksanakan di RA Babul Ilmi Jl. Kp. Baru No. 24 Rantauprapat, pada tanggal 19-25 Februari 2020, jumlah anak yang diteliti sebanyak 19 anak. Penelitian ini adalah R and D (*Research and Development*) yang diadaptasi dari model pengembangan Sugiyono. Data penelitian ini diperoleh menggunakan angket validasi dari ahli desain media dan ahli materi, serta menggunakan lembar observasi.

Dari hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh validator media dengan persentase 91,065% dengan kategori sangat layak. Hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh validator materi mendapatkan persentase 90% dengan kategori sangat layak. Hasil belajar anak pada uji coba tahap I persentase kemampuan membaca 10,5%, pada uji coba tahap II persentase kemampuan membaca 73,7%. Pada kemampuan membaca anak meningkat dengan klasifikasi sangat tinggi memperoleh rata-rata skor 82, sehingga APE pohon kata dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

Kata Kunci: APE Pohon kata, Kemampuan Membaca Anak Usia Dini

Mengetahui,
Pembimbing I

Dr. Khadijah, M.Ag
NIP. 19650327 200003 2 001

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah swt yang mana tidak ada daya dan upaya yang dapat kita lakukan selain dari anugerah, ridha, serta kasih sayang Allah swt yang senantiasa mengiringi langkah kita tanpa terputus oleh suatu hal apapun kepada kita sehingga sampai pada saat ini kita masih bisa menghirup udara sejuk dan merasakan nikmat-Nya yang tiada terhitung banyaknya, terutama nikmat Iman dan Islam. Shalawat dan salam kita hadiahkan kepada baginda junjungan alam Nabi kita Muhammad saw yang telah berhasil merubah umatnya dari zaman jahiliyah menuju zaman Islamiyah yang disinari oleh Iman dan Islam. Semoga kita mendapatkan syafaatnya di hari akhir kelak. Aamiin.

Skripsi ini merupakan tugas akhir bagi para mahasiswa untuk memenuhi persyaratan dalam mendapatkan gelar sarjana S1 di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara, Medan. Skripsi ini berjudul : **“Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pohon Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Babul Ilmi Jl. Kp. Baru No. 24 Rantauprapat Tahun Ajaran 2019/2020”**. Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak menemukan kesulitan, namun atas berkat Rahmat, Taufiq dan Hidayah dari Allah swt penulis dapat menyelesaikanskripsi ini dengan baik. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam penulisan skripsi ini. Berhasilnya proses

penyusunan skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan dan tanggung jawab, bimbingan, dan motivasi serta segala bantuan dari mereka, terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr.Saidurrahman, M.Ag., selaku Rektor UIN Sumatera Utara Medan.
2. Teristimewa kepada kedua orang tua penulis yaitu Ayahanda Musiran dan ibunda Sudarti tersayang yang telah memberikan kasih sayang yang berlimpah tiada terhitung, telah bersusah payah menyekolahkan penulis sehingga penulis dapat kuliah di UIN Sumatera Utara Medan sampai saat ini, doa serta dukungan yang senantiasa diberikan kepada penulis. Semoga Allah senantiasa melimpahkan kebaikan, kesehatan dan rezeki kepada orang tua penulis agar kelak dapat mendoakan penulis supaya berhasil dalam kehidupan ini, di dunia maupun di akhirat. Dan juga teruntuk adik kandung penulis yang sangat disayangi yaitu Laila sari, Rindiani dan Mhd. Rian Adinata yang telah memberi dukungannya kepada penulis serta kepada abang yang penulis sayangi yaitu Bambang Riadi yang telah memberikan semangat dan dukungan penuh yang diberikan kepada penulis.
3. Bapak Dr. H, Amiruddin Siahaan, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
4. Ibunda Dr. Khadijah, M.Ag., selaku Ka. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. Semoga Ibunda diberikan umur yang panjang, sehat dan menjadi bunda kesayangan bagi mahasiswa jurusan PIAUD.

5. Bapak dan Ibu dosen serta staf pegawai prodi PIAUD yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan motivasi selama ananda duduk di bangku perkuliahan.
6. Ibunda Dr. Khadijah, M.Ag. dan Ibunda Enny Nazrah Pulungan, M.Ag., selaku pembimbing skripsi penulis yang banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan nasihat yang bermanfaat bagi penulis. Semoga Allah senantiasa memberikan kesehatan dan rezeki yang baik kepada Ibunda.
7. Bapak dan Ibu dosen dan staf administrasi yang telah mendidik penulis selama menjalani pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
8. Ibu Faujiah Hanim, S.Pd., selaku kepala sekolah RA Babul Ilmi dan para guru RA Babul Ilmi yang telah memberi izin serta bantuan kepada penulis selama penelitian ini berlangsung.
9. Terkhusus untuk penulis, terima kasih untuk semangat yang tiada henti, doa yang tiada putus dan harapan yang tidak pernah pupus. Sempat ingin berhenti namun putus asa bukan solusi, sekali lagi semangat menolak menyerah. Semoga segala cita-cita dapat terwujud.
10. Seluruh keluarga besar PIAUD stambuk 2016 yang penulis sayangi karena Allah swt, terima kasih penulis ucapkan karena telah hadir sebagai sahabat di dalam perjalanan hidup ini, semoga kita semua dapat mencapai kesuksesan sesuai dengan yang dicita-citakan.
11. Terkhusus untuk sahabat terbaik: Dhea Luthfiyana Pane, Indah Nuraini, Endah Sapto Rini S.Pd, Rosita, Selviana Sari, Bang Fauzi Maulan S.Pd,

Bang Dendi Irmansyah S.Pd, Bang Yafi Hutagalung, M.Pd, Nur'aini, Siti Ananda Riski Juliana Ritonga., Eka Septihariani, Nurmiyanti Hasibuan, Dinda Annisa Ramadhani dan Muammar Fiqri yang selalu ada dalam setiap perjalanan penulis, terima kasih telah menjadi sahabat terbaik sepanjang masa.

12. Terkhusus kepada adik terbaik sepanjang masa yaitu Sylviana Wulandari Rambe, Erlin Luz Clarita br. Sitorus, Indrayansyah Hasibuan, Ridho Amrin Munthe, Nurardiansyah, Suhendri Wijaya dan Rahmad yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada penulis.

Dengan ketulusan hati penulis sampaikan bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan, oleh karenanya penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini kepada yang lebih baik. Sehingga dikemudian hari dapat terciptanya karya tulis ilmiah yang lebih baik lagi untuk meningkatkan mutu pendidikan bangsa ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti sendiri selama menjalani proses penelitian ini, begitu pula bagi para pembaca dan peneliti lainnya. *Aamiin Ya Rabbal 'Alamiin.*

Medan, 11 September 2020

Penulis,

Rizki Hariati

NIM. 0308161003

DAFTAR ISI

SURAT PERSETUJUAN DIUJI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

ABSTRAK

KATA PENGANTAR.....i

DAFTAR ISIv

BAB 1 PENDAHULUAN.....1

A. Latar Belakang Masalah1

B. Identifikasi Masalah3

C. Batasan Masalah4

D. Rumusan Masalah4

E. Tujuan Penelitian.....4

F. Manfaat Penelitian.....5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA7

A. Kerangka Teoritis7

1. Hakikat anak usia dini7

a. Pengertian anak usia dini7

b. Karakteristik anak usia dini.....9

c. Prinsip-prinsip anak usia dini14

2. Alat Permainan Edukatif18

a. Pengertian alat permainan edukatif18

b. Ciri-ciri alat permainan edukatif21

c. Syarat-syarat yang perlu diperhatikan dalam memilih permainan edukatif	22
d. Syarat pembuatan alat permainan edukatif	23
e. Fungsi alat permainan edukatif pohon kata	26
3. Kemampuan Membaca.....	29
a. Pengertian Membaca	29
b. Tujuan Membaca	33
c. Indikator Membaca.....	35
B. Kerangka Fikir.....	37
C. Penelitian Yang Relevan.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	40
B. Subjek dan Objek Penelitian	40
C. Desain Penelitian	40
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	45
E. Angket Validasi Ahli	45
F. Lembar Observasi.....	47
G. Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Hasil Penelitian.....	54
B. Hasil Penelitian Produk	58
C. Desain Awal Produk.....	70
D. Revisi Produk	70
E. Hasil Uji Coba Tahap I	71

F. Hasil Uji Coba Tahap II.....	74
G. Uji Keefektifan Kemampuan Membaca Anak	77
H. Pembahasan Produk.....	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Indikator KI dan KD perkembangan bahasa dengan melihat kemampuan membaca anak.....	36
Tabel 2.2. Indikator Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak dengan Melihat Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun	36
Tabel 3.1. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Desain Media	46
Tabel 3.2. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	47
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Kemampuan Membaca pada Anak Usia 5-6 Tahun.....	48
Tabel 3.4. Klasifikasi Kelayakan Produk.....	51
Tabel 3.5. Klasifikasi Keefektivan Produk Tabel.....	53
4.1. Hasil Penilaian Validasi Ahli Desain Media “Pengembangan alat permainan edukatif pohon kata” oleh Ibu Rohani, M.Ag pada tanggal 20 Januari 2020	58
Tabel 4.2. Hasil Penilaian Validasi Ahli Desain Media “Pengembangan alat permainan edukatif pohon kata” oleh Ibu Rohani, M.Ag pada tanggal 4 Februari 2020.....	59
Tabel 4.3. Hasil Penilaian Validasi Ahli Desain Media “Pengembangan alat permainan edukatif pohon kata” oleh Ibu Susiah Amni, MA, M.Psi pada tanggal 23 Januari 2020.....	61
Tabel 4.4. Hasil Penilaian Validasi Ahli Desain Media “Pengembangan alat permainan edukatif pohon kata” oleh Ibu Susiah Amni, MA, M.Psi pada tanggal 6 Februari 2020.....	62

Tabel 4.5. Hasil Penilaian Validasi Ahli Desain Media “Pengembangan alat permainan edukatif pohon kata”	64
Tabel 4.6. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi “Pengembangan alat permainan edukatif pohon kata” pada tanggal 22 Januari 2020	65
Tabel 4.7. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi “Pengembangan alat permainan edukatif pohon kata” pada tanggal 22 Januari 2020	66
Tabel 4.8. Hasil Penilaian Desain Media “Pengembangan alat permainan edukatif pohon kata” pada tanggal 25 Februari 2020	67
Tabel 4.9. Hasil Penilaian Aspek Materi “Pengembangan alat permainan edukatif pohon kata” pada tanggal 25 Februari 2020	68
Tabel 4.10. Hasil Penilaian Kelayakan Produk “Pengembangan alat permainan edukatif pohon kata”	69
Tabel 4.11. Hasil Uji Coba Tahap I	71
Tabel 4.12. Rangkuman Hasil Uji Coba Kemampuan Membaca Tahap I	73
Tabel 4.13. Hasil Uji Coba Tahap II	74
Tabel 4.14. Rangkuman Hasil Uji Coba Kemampuan Membaca Tahap II	76
Tabel 4.15. Hasil Penelitian Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pohon Kata tahap I dan tahap II	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1: Langkah-Langkah penggunaan Metode Research and Development	41
Gambar 4.1 Hasil Produk Awal Alat Permainan Edukatif Pohon Kata	70
Gambar 4.2 Hasil Revisi Produk Alat Permainan Edukatif Pohon Kata	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Riset.....	85
Lampiran 2 RPPH.....	87
Lampiran 3 Lembar Observasi Kemampuan Membaca Uji Coba Tahap I dan Uji Coba Tahap II	157
Lampiran 4 Lembar Angket Validasi Ahli Desain dan Ahli Materi	233
Lampiran 5 Dokumentasi Penelitian.....	239
Daftar Riwayat Hidup	243

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa anak usia dini adalah masa yang sangat penting. Masa ini adalah pembentukan pondasi kepribadian anak yang menentukan pengalaman selanjutnya. Karakteristik anak usia dini menjadi mutlak dipahami untuk memiliki penerus yang mampu mengembangkan diri secara optimal mengingat pentingnya usia tersebut. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Anak Usia Dini Nomor 137 pada bidang perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun, yaitu memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca), mengungkapkan bahasa dan keaksaraan. Kemudian menurut Widyatuti menyebutkan bahwa perkembangan kemampuan bahasa meliputi perkembangan aspek mendengar, berbicara, menulis dan membaca.¹ Salah satu aspek perkembangan bahasa yang dibahas dalam penelitian ini adalah kemampuan membaca. Kemampuan membaca anak perlu dikembangkan sejak dini, karena pada masa usia dini perkembangan anak dipengaruhi dengan cara guru untuk mengembangkan kemampuan membaca anak.

Pengembangan dalam pertumbuhan kemampuan dasar di taman kanak-kanak salah satunya adalah pengembangan bahasa. Pembelajaran bahasa untuk anak usia dini diarahkan pada kemampuan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis (simbolis). Untuk memahami bahasa simbolis, anak perlu belajar membaca dan menulis. Oleh karena itu, belajar bahasa sering dibedakan menjadi

¹ Ana Widyastuti, *Anak Gemar Membaca*, (Jakarta: Gramedia, 2017), h. 2

dua, yaitu belajar bahasa untuk komunikasi dan belajar literasi, yaitu belajar membaca dan menulis. Menurut Eliason, kemampuan belajar membaca membutuhkan waktu, kesabaran, dan kesiapan. Anak yang menyukai gambar atau huruf sejak awal perkembangannya akan mempunyai keinginan membaca, membuka pintu baru, membenahi informasi, dan menyenangkan.² Jadi, dalam bidang pengembangan dalam pertumbuhan kemampuan dasar dalam pengembangan bahasa salah satunya adalah membaca. Dengan membaca akan mempermudah anak untuk mendapatkan informasi secara lisan.

Namun kenyataannya di RA Babul Ilmi masih banyak anak yang kemampuan membacanya belum berkembang. Permasalahan itu terjadi karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru kurang menarik, terlihat ketika pembelajaran pengembangan kemampuan membaca anak dilakukan dengan menggunakan buku baca dan kegiatan bernyanyi bersama untuk mengenal huruf dan anak belum mampu membedakan beberapa bentuk huruf. Peneliti menemukan beberapa kasus yaitu belum tersedianya alat permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca. RA Babul Ilmi sudah memiliki beberapa alat permainan edukatif diantaranya adalah: boneka tangan, kotak angka, bentuk-bentuk bangun ruang dan beberapa alat permainan edukatif lainnya. Namun belum ada alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak berdasarkan tahap perkembangan anak usia dini. Dan sebelum peneliti ingin mengobservasi ke RA Babul Ilmi, salah satu guru ingin peneliti membuat alat permainan edukatif yang mengembangkan kemampuan membaca

² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2014), h. 86.

anak. Oleh karena itu peneliti berusaha mengembangkan alat permainan edukatif pohon kata untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat dinyatakan bahwa dalam mengajarkan membaca perlu menggunakan media dan juga permainan. Banyak media yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan membaca anak, dan media yang tepat untuk anak adalah alat permainan edukatif. Pernyataan tersebut membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan mengingat pentingnya kemampuan untuk membaca.

Berdasarkan hal di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pohon Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Babul Ilmi Jl. Kp. Baru No. 24 Rantauprapat Tahun Ajaran 2019/2020”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan tahapan pendeskripsian masalah-masalah yang berkaitan dengan latar belakang di atas, dan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun belum berkembang.
2. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru masih kurang menarik.
3. Kegiatan yang dilakukan guru untuk mengembangkan kemampuan membaca anak hanya dengan menggunakan buku baca dan kegiatan bernyanyi bersama untuk mengenal huruf.
4. Belum tersedianya alat permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di RA Babul Ilmi.

5. Alat permainan edukatif yang dimiliki RA Babul Ilmi masih sedikit.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penulis membatasi masalah belum tersedianya alat permainan edukatif pohon kata untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di RA Babul Ilmi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan alat permainan edukatif pohon kata untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di RA Babul Ilmi Jl. Kp. Baru No. 24 Rantauprapat?
2. Bagaimana kelayakan alat permainan edukatif pohon kata yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di RA Babul Ilmi Jl. Kp. Baru No. 24 Rantauprapat ?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun setelah menggunakan alat permainan edukatif pohon kata di RA Babul Ilmi Jl. Kp. Baru No. 24 Rantauprapat ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan alat permainan edukatif pohon kata untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di RA Babul Ilmi Jl. Kp. Baru No. 24 Rantauprapat.
2. Untuk mengetahui kelayakan alat permainan edukatif pohon kata yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di RA Babul Ilmi Jl. Kp. Baru No. 24 Rantauprapat.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun setelah menggunakan alat permainan edukatif pohon kata di RA Babul Ilmi Jl. Kp. Baru No. 24 Rantauprapat.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan diharapkan mampu memberikan sumbangan dalam bidang pengembangan alat permainan edukatif dan juga dapat dijadikan bahan referensi untuk peneliti lain dalam mengembangkan alat permainan edukatif yang lebih kreatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga Sekolah

Hasil dari penelitian pengembangan diharapkan mampu memberikan sarana yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di RA Babul Ilmi Jl. Kp. Baru No. 24 Rantauprapat.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian pengembangan diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dilakukan.

c. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian pengembangan dengan menghasilkan produk alat permainan edukatif pohon kata sebagai sarana belajar anak di RA Babul Ilmi Jl. Kp. Baru No. 24 Rantauprapat diharapkan dapat memudahkan dalam meningkatkan kemampuan membaca untuk anak.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Anak Usia Dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*).¹ Anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Mereka biasanya mengikuti program pendidikan anak usia dini, yang meliputi tempat penitipan anak (3 bulan-5 tahun) dan kelompok bermain (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program Taman Kanak-kanak.² Selain itu ada juga yang mengartikan bahwa anak usia dini adalah anak yang berumur 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang lebih pesat dan fundamental pada awal-awal tahun kehidupannya.³ Dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang dari usia baru lahir atau usia 0 tahun sampai usia 6 tahun dan anak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sesuai dengan usianya.

¹ Khadijah, *Pendidikan Prasekolah*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 3

² Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2017), h.3

³ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 11

Sebagaimana dijelaskan dalam hadist Nabi Muhammad SAW:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : كُلُّ مَوْلَدٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يَهُودَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ. (رَوَاهُ الْبُخَارِيُّ وَمُسْلِمٌ)

Artinya: “Dari Abu Hurairah r.a, ia berkata: Rasulullah SAW bersabda: “Setiap anak dilahirkan dalam keadaan suci, ayah dan ibunya yang menjadikan Yahudi, Nasrani dan Majusi”. (HR. Bukhari dan Muslim)⁴

Maksud dari hadist di atas adalah bahwa anak akan berkembang sesuai dengan pendidikan yang diajarkan maupun diberikan oleh kedua orang tuanya ataupun orang yang ada dilingkungan sekitar anak.

Dalam surah An-nahl ayat 78, Allah berfirman:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونٍ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ (٧٨)

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”.⁵

Penjelasan ayat di atas adalah manusia itu dilahirkan ke dunia dalam keadaan yang tidak mengerti apa-apa, lemah dan tidak bisa melakukan apa-apa bahkan membutuhkan bantuan orang lain. Dengan menyadari itu maka manusia akan terjauh dari sifat sombong dan takabur. Dan Allah membekali manusia dengan 3 hal yaitu pendengaran,

⁴ Muhammad Nashiruddin Albani, *Shahih Sunan Tirmidzi*, (Jakarta: Pustaka Azam 2007), h. 120

⁵ Departemen Agama RI, *Alquran dan Terjemahnya*, (Bandung: Penerbit J-ART, 2005), h. 275

penglihatan dan hati nurani agar manusia bersyukur dan memanfaatkannya dengan baik untuk meraih ilmu pengetahuan.

Pendidikan anak usia dini atau usia prasekolah adalah masa dimana anak belum memasuki pendidikan normal.⁶ Marjory Ebbeck, menyatakan bahwa PAUD adalah pelayanan kepada anak mulai dari lahir sampai umur enam tahun. UU Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa PAUD adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut.⁷ Pendidikan anak usia dini itu merupakan suatu bentuk layanan pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun dengan cara memberikan rangsangan terhadap seluruh aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak sebelum memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Ada berbagai kajian tentang karakteristik anak usia dini, yaitu:

- 1) Anak bersifat unik
yaitu anak berbeda satu sama lain, anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan masing-masing.
- 2) Anak mengekspresikan perilakunya relatif spontan

⁶ Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 3

⁷ *Ibid*, h. 11-12

yaitu perilaku yang ditampilkan anak umumnya relatif asli dan tidak ditutup-tutupi sehingga merefleksikan apa yang ada di dalam perasaan dan pikiran, ia akan marah jika ada yang membuat jengkel, ia akan menangis jika ada yang membuatnya sedih, dan ia pun akan memperlihatkan wajah yang ceria kalau ada sesuatu yang membuatnya bergembira tak peduli dimana dan dengan siapa dia berada.

3) Anak bersifat aktif dan enerjik

yaitu anak lazimnya senang melakukan berbagai aktivitas, selama terjaga dari tidur, anak seolah-olah tak pernah lelah, tak pernah bosan dan tak pernah berhenti dari beraktivitas, terlebih lagi kalau anak dihadapkan pada suatu kegiatan yang baru dan menantang.

4) Anak itu egosentris

yaitu anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Bagi anak yang masih bersifat egosentris, sesuatu itu akan sangat penting sepanjang hal tersebut terkait dengan dirinya.

5) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal

yaitu dengan rasa ingin tahu yang kuat ini, anak usia TK banyak cenderung memperhatikan, membicarakan, dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya, terutama terhadap hal-hal baru.

6) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang

yaitu terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat.

7) Anak umumnya kaya dengan fantasi

yaitu anak senang dengan hal-hal yang imajinatif, dengan karakteristik ini, anak tidak saja senang terhadap cerita-cerita khayal yang disampaikan oleh orang lain, tapi ia sendiri juga senang bercerita kepada orang lain.

8) Anak masih mudah frustrasi

yaitu umumnya anak masih mudah kecewa bila menghadapi sesuatu yang tidak memuaskan.

9) Anak masih kurang pertimbangan dalam bertindak

anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu sesuai dengan perkembangan cara berfikirnya, anak lazimnya belum memiliki rasa pertimbangan yang matang termasuk berkenaan dengan hal-hal yang membahayakan, ia kadang-kadang melakukan sesuatu yang membahayakan dirinya dan orang lain.

10) Anak memiliki daya perhatian yang pendek

yaitu anak lazimnya memiliki daya perhatian yang pendek kecuali terhadap hal-hal yang secara intrinsik menarik dan menyenangkan, ia masih sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu dalam jangka waktu yang sama.

11) Masa anak merupakan masa belajar yang paling potensial

yaitu anak senang melakukan berbagai aktivitas yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku pada dirinya, ia senang mencari tahu tentang banyak hal, mempraktekkan berbagai kemampuan dan

keterampilan, serta mengembangkan konsep dan keterampilan baru, namun tidak seperti orang dewasa, anak cenderung banyak belajar dari pengalaman melalui interaksi dengan benda atau orang lain daripada belajar dengan simbol.

12) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman

yaitu seiring dengan bertambahnya usia dan pengalaman sosial, anak usia dini semakin berminat terhadap orang lain, ia mulai menunjukkan kemampuan untuk bekerjasama dan berhubungan dengan teman-temannya.⁸

Jadi, karakteristik di atas sering sekali terlihat pada anak yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan sesuai dengan usia anak.

Nasriah, mengemukakan karakteristik anak usia dini yaitu:

a) Memiliki rasa ingin tahu yang besar.

Anak usia dini sangat ingin tahu tentang dunia sekitarnya. Anak juga mula gemar bertanya meski dalam bahasa yang masih sangat sederhana.

b) Pribadi yang unik.

Meskipun banyak kesamaan dalam pola umum perkembangan anak usia dini, setiap anak memiliki kekhasan tersendiri dalam hal bakat, minat, gaya belajar, dan sebagainya.

c) Suka berfantasi dan berimajinasi.

Anak sangat suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal jauh melampaui kondisi nyata.

⁸ Khadijah, *Op.cit*, h. 6-8

d) Masa paling potensial untuk belajar.

Masa itu sering juga disebut sebagai “*golden age*” atau usia emas. Karena pada rentang usia itu anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat di berbagai aspek. Pendidik perlu memberikan stimulasi yang tepat agar masa peka ini tidak terlewatkan begitu saja.

e) Menunjukkan sikap egosentris.

Pada usia ini anak memandang segala sesuatu dari sudut pandangnya sendiri. Anak cenderung mengabaikan sudut pandang orang lain. Hal itu terlihat dari perilaku anak yang masih suka berebut mainan, menangis atau merengek sampai keinginannya terpenuhi.

f) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek.

Anak memiliki rentang perhatian yang sangat pendek. Perhatian anak akan mudah teralih pada hal lain terutama yang menarik perhatiannya.

g) Sebagai bagian dari makhluk sosial.

Anak mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebayanya. Ia mulai belajar berbagi, mau menunggu giliran, dan mengalah terhadap temannya. Melalui interaksi sosial ini anak membentuk konsep dirinya.⁹

Jadi, dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak itu sama. Yang sering terlihat itu adalah anak suka meniru dan unik. Pendidik sangat perlu memahami karakteristik yang ada pada anak untuk mengoptimalkan dalam

⁹ Nasriah dan Dedy Husrizal Syah, *Konsep Dasar Paud*, (Medan, Unimed Press, 2016), h. 23-24

proses belajar pembelajaran. Dan juga dengan pendidik memahami karakteristik anak juga bisa memberikan materi yang sesuai dengan perkembangan anak.

c. Prinsip-Prinsip Anak Usia Dini

Beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan kegiatan/pembelajaran pada pendidikan anak usia dini meliputi:

a) Berorientasi pada perkembangan anak

Dalam melakukan kegiatan, pendidik perlu memberikan kegiatan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

b) Berorientasi pada kebutuhan anak

Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi pada kebutuhan anak.

c) Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain

Kegiatan pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi atau bahan, dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak.

d) Stimulasi terpadu

Stimulasi harus diberikan secara terpadu sehingga seluruh aspek perkembangan dapat berkembang secara berkelanjutan, dengan memperhatikan kematangan dan konteks sosial, dan budaya setempat.

e) Lingkungan kondusif

Lingkungan pembelajaran harus diciptakan sedemikian menarik dan menyenangkan serta demokratis sehingga anak merasa aman, nyaman dan menyenangkan dalam lingkungan bermain baik di dalam maupun di luar lingkungan.

f) Menggunakan pendekatan tematik

Kegiatan pembelajaran dirancang dengan menggunakan pendekatan tematik. Tema sebagai wadah mengenalkan berbagai konsep untuk mengenal dirinya dan lingkungan sekitarnya.

g) Aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan

Proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan dapat dilakukan oleh anak yang disiapkan oleh pendidik melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, menyenangkan untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis, dan menemukan hal-hal baru.

h) Menggunakan berbagai media dan sumber belajar

Setiap kegiatan untuk menstimulasi perkembangan potensi anak, perlu memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar, antara lain di lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh pendidik.

i) Mengembangkan kecakapan hidup

Proses pembelajaran harus diarahkan untuk mengembangkan kecakapan hidup melalui penyiapan lingkungan belajar yang menunjang berkembangnya kemampuan menolong diri sendiri,

disiplin dan sosialisasi serta memperoleh keterampilan dasar yang berguna untuk kelangsungan hidupnya.

j) Pemanfaatan teknologi informasi

Pelaksanaan stimulasi pada anak usia dini dapat memanfaatkan teknologi untuk kelancaran kegiatan, misalnya tape, radio, televisi, komputer.¹⁰

Prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini berbeda dengan prinsip-prinsip fase kanak-kanak akhir dan seterusnya. adapun prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini adalah sebagai berikut:

- a) Perkembangan aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif anak saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain.
- b) Perkembangan fisik/motorik, emosi, sosial, bahasa dan kognitif anak terjadi dalam suatu urutan tertentu yang relative dapat diramalkan.
- c) Perkembangan berlangsung dalam rentang yang bervariasi antar anak dan antar bidang pengembangan dari masing-masing fungsi.
- d) Pengalaman awal anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak.
- e) Perkembangan anak berlangsung ke arah yang makin kompleks, khusus, terorganisasi dan terinternalisasi.
- f) Perkembangan dan cara belajar anak terjadi dan dipengaruhi oleh konteks budaya yang majemuk.

¹⁰ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), h. 10-12

- g) Anak adalah pembelajar aktif, yang berusaha membangun pemahamannya tentang lingkungan sekitar dari pengalaman fisik, sosial, dan pengetahuan yang diperolehnya.
- h) Perkembangan dan belajar merupakan interaksi kematangan biologis dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.
- i) Bermain merupakan sarana yang paling penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak serta menggambarkan perkembangan anak.
- j) Perkembangan akan mengalami percepatan bila anak berkesempatan untuk mempraktikkan berbagai keterampilan yang diperoleh dan mengalami tantangan setingkat lebih tinggi dari hal-hal yang telah dikuasainya.
- k) Anak memiliki modalitas beragam (ada tipe visual, auditif, kinestetik, atau gabungan dari tipe-tipe itu) untuk mengetahui sesuatu sehingga dapat belajar hal yang berbeda pula dalam memperlihatkan hal-hal yang diketahuinya.
- l) Kondisi terbaik anak untuk berkembang dan belajar adalah dalam komunitas yang menghargainya, memenuhi kebutuhan fisiknya, dan aman secara fisik dan fisiologis.¹¹

Berdasarkan di atas, prinsip anak usia dini ini harus kita perhatikan juga. Jangan sampai anak berkembang tidak sesuai dengan seusianya dan kita sebagai pendidik juga harus mengetahui apa saja prinsip anak usia dini ini.

¹¹ Khadijah, *Op.cit*, h. 8-9

2. Alat Permainan Edukatif

Dunia anak tidak terlepas dari dunia bermain dan hampir semua kegiatan anak bermain menggunakan alat permainan edukatif. Para pendidik anak usia dini dituntut untuk lebih kreatif dalam mengembangkan permainan sehingga menciptakan kegiatan bermain yang bermakna.¹² Jadi, dengan adanya permainan akan mempermudah pendidik juga untuk menyampaikan pengetahuan dan anak akan belajar langsung sehingga semua yang disampaikan pendidik mudah diingat anak. Dan ini juga sesuai dengan prinsip pembelajaran di sekolah bahwa anak bermain sambil belajar.

a. Pengertian alat permainan edukatif

Mayke Sugianto mengemukakan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.¹³ Permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir, serta bergaul dengan lingkungan.¹⁴ Alat permainan edukatif merupakan alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang dapat disesuaikan penggunaannya menurut usianya dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan.¹⁵ Pengertian alat permainan edukatif menunjukkan bahwa pada pengembangan dan pemanfaatannya

¹² Khadijah dan Armanila, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2017), h. 2

¹³ Mursid, *Op.cit*, h. 44

¹⁴ Hijriati, *Peranan dan Manfaat APE untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*, Unsyiah Banda Aceh, 2017. Vol. III, No.2

¹⁵ Baik Nilawati Astini, Nurhasanah, Ika Rachmayani, I Nyoman Suarta, *Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak, Universitas Mataram, 2017. Vol, 6. Edisi, 1

tidak semua alat permainan yang digunakan anak di PAUD itu dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Pembuatan alat permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang memerlukan bekal kemampuan yang memadai. Ketersediaan alat permainan edukatif menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara efektif. Alat permainan edukatif itu adalah alat yang dirancang untuk meningkatkan aspek perkembangan anak.

Di dalam Alquran ada surah mengenai permainan, yaitu surah Al-Jumu'ah ayat 11, berbunyi:

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ لَهْوًا انفَضُّوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِنَ اللَّهْوِ وَمِنَ التِّجَارَةِ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ (١١)

Artinya: “Dan apabila mereka melihat perniagaan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (berkhutbah). Katakanlah: “Apa yang di sisi Allah lebih baik daripada permainan dan perniagaan”, dan Allah Sebaik-baik pemberi rezeki.”¹⁶

Ayat di atas berbicara tentang sikap sementara sahabat Nabi saw ketika hadirnya kafilah dari Syam yang dibawa oleh Dihyar Ibn Khalifah al-Kalbi. Ketika itu harga-harga di Madinah melonjak, sedang kafilah tersebut membawa bahan makanan yang sangat dibutuhkan. Tabuh tanda kedatangan kafilah di pasar pun ditabuh, sehingga terdengar oleh jamaah jum'at. Ketika itulah sebagian jamaah berpencar dan berlarian menuju pasar untuk membeli karena takut kehabisan. Maka terhadap mereka ayat

¹⁶ Departemen Agama RI, *Op.cit*, h. 554

tersebut turun. Ada riwayat yang menyatakan bahwa kejadian tersebut terjadi selama tiga kali dan selalu pada hari jum'at.¹⁷ Jadi, dengan adanya permainan yang akan dibutuhkan anak itu mudah menarik perhatian orang lain. Dan begitu juga untuk anak, dengan adanya permainan akan mempermudah pendidik untuk menarik perhatian anak. Dengan memperoleh kesenangan diperkenankan, tetapi melalaikan diri dari taat kepada Allah akibat terpengaruh memperoleh kesenangan sangat dicela dalam ajaran Islam. Allah Swt berfirman dalam surah al-'Ankabut ayat 64, berbunyi:

وَمَا هَذِهِ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَهُوٌّ وَلَعِبٌ ۖ وَإِنَّ الدَّارَ الْآخِرَةَ لَهِيَ الْحَيَوَانُ لَوْ كَانُوا يَعْلَمُونَ (٦٤)

Artinya: *“Dan kehidupan dunia ini hanya senda gurau dan permainan. Dan sesungguhnya negeri akhirat itulah kehidupan yang sebenarnya, sekiranya mereka mengetahui.”*¹⁸

Ayat di atas menjelaskan bahwa hidup manusia di dunia ini adalah hanya sekedar hanya senda gurau dan permainan, ibarat anak-anak bermain di arena permainan, yang sifatnya hanya sementara. Walaupun permainan yang dilaukan anak bersifat sementara, namun banyak manfaat yang didapat anak. Dengan adanya permainan akan mempermudah guru dan orang tua untuk mengajarkan ilmu pengetahuan kepada anak, bahkan dapat untuk mengajarkan penanaman nilai moral dan agama. Oleh karena itu perlu dipahami tujuan dari bermain yaitu bermain itu sendiri dan dalam kaitannya dengan anak-anak perlu

¹⁷ Quraish Shihab, *Tafsir Al Misbah: Pesan, Kesan dan Keseharian Alquran*, (Jakarta: Lentera Hati, 2003), h. 232

¹⁸ Departemen Agama RI, *Op.cit*, h. 404

memperhatikan esensi waktu. Jangan sampai bermain ataupun melakukan permainan akan melalaikan diri kita.

b. Ciri-ciri alat permainan edukatif

Untuk melihat dan memahami secara lebih mendalam tentang apakah suatu alat permainan itu dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak PAUD atau tidak, ada beberapa ciri yang harus dipenuhi, yaitu sebagai berikut:

- 1) Alat permainan tersebut ditujukan untuk anak PAUD.
- 2) Difungsikan untuk mengembangkan berbagai perkembangan anak PAUD.
- 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna.
- 4) Aman atau tidak berbahaya untuk anak.
- 5) Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas anak.
- 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.
- 7) Mengandung nilai pendidikan.¹⁹

Alat permainan edukatif mempunyai beberapa ciri, yaitu:²⁰

- 1) Dapat digunakan berbagai cara
- 2) Ditujukan terutama untuk anak-anak pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak

¹⁹ Mursid, *op.cit*, h. 46

²⁰ Uswatun Hasanah, *Penggunaan Alat permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Metro Lampung*, Jurnal Pendidikan Anak, Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung, 2019. Vol, 5. No, 1

- 3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat
- 4) Membuat anak terlibat secara aktif

Pada saat pemilihan alat permainan edukatif harus di desain untuk kepentingan pendidik agar mengoptimalkan potensi anak. Oleh karena itu, kita tidak boleh memilih alat permainan edukatif secara sembarangan dan harus memperhatikan ciri-cirinya karena itu akan membuat alat permainan edukatif lebih baik digunakan untuk anak.

c. Syarat-Syarat Yang Perlu Diperhatikan Dalam Memilih Permainan Edukatif

Dalam memilih permainan edukatif, guru dan orang tua harus memperhatikan kelayakan dan keamanan mainan tersebut. Gallagher mengungkapkan bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif.²¹ Karena sebagai pendidik harus kreatif dalam membuat suatu alat permainan edukatif yang akan digunakan langsung ke anak didik dan agar dengan adanya permainan yang dibuat dengan sangat kreatif itu akan mengundang perhatian anak ataupun menarik rasa ingin tahu anak.

²¹Masganti, dkk, Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 1

Syarat-syarat yang perlu diperhatikan dalam memilih permainan edukatif diantaranya:

- 1) Desain mudah dan sederhana
- 2) Multifungsi
- 3) Menarik
- 4) Berukuran Besar
- 5) Awet dan sesuai kebutuhan
- 6) Mendorong anak untuk bermain bersama
- 7) Mengembangkan daya fantasi.²²

Walaupun alat permainan edukatifnya sederhana harus tetap menarik baik warna maupun bentuknya. Selain itu pemeliharaannya mudah dan terbuat dari bahan yang mudah didapat dan harganya terjangkau oleh masyarakat luas.

d. Syarat Pembuatan Alat Permainan Edukatif

Dinas Pendidikan Nasional, menyebutkan delapan syarat dalam pembuatan alat permainan edukatif, diantaranya adalah:

- a) Mengandung nilai pendidikan. Pembuatan alat permainan edukatif sebagai latar belakang untuk kepentingan pendidikan yaitu dalam pembuatan alat permainan edukatif terencana dan lebih terprogram untuk kegiatan belajar mengajar.

²² Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pengajaran Pada Anak Usia Dini*, (Jakarta Timur: Luxima Metro Media, 2015), h. 165-166

- b) Aman atau tidak berbahaya bagi anak. Bahan-bahan yang digunakan harus aman bagi anak dan tidak mengandung material yang dapat membahayakan anak untuk kegiatan belajar mengajar.
- c) Menarik jika dilihat dari warna dan bentuknya. Karena dengan pemilihan warna sesuai dengan karakteristik anak TK yaitu dengan memilih warna-warna primer dan warna-warna yang tajam atau mencolok. Bentuk yang dibuat juga harus semenarik mungkin tanpa meninggalkan unsur keamanan dan kesesuaian dengan tema.
- d) Sesuai dengan minat dan taraf perkembangan anak. Media tepat guna adalah media yang sesuai dengan sasaran. Sehingga dalam pembuatan media belajar anak atau alat permainan edukatif harus sesuai dengan karakteristik dan perkembangan anak. Mulai dari materi sampai dengan jenis alat permainan.
- e) Sederhana, murah, dan mudah diperoleh. Alat permainan edukatif yang dikembangkan juga harus sederhana dan tidak rumit. Dan ketika digunakan dalam kegiatan belajar sambil bermain tidak membuat anak kesulitan dalam menggunakan alat permainan edukatif.
- f) Awet, tidak mudah rusak, dan mudah dipeliharaannya. Usia anak-anak khususnya TK jauh dari sifat hati-hati, sehingga dalam pembuatan alat permainan edukatif harus memperhatikan bahan-bahan yang digunakan yaitu bahan dasar awet dan tidak mudah rusak.
- g) Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak. Pembuatan alat permainan edukatif juga harus memperhatikan pertumbuhan biologis anak TK. Ukuran alat permainan edukatif yang digunakan juga harus

disesuaikan dengan kondisi anak sehingga ukuran tidak terlalu besar ataupun terlalu kecil.

- h) Berfungsi mengembangkan kemampuan anak. Alat permainan edukatif yang dikembangkan sesuai dengan bidang perkembangan anak. Selain untuk kegiatan bermain juga untuk sarana belajar dalam bidang perkembangan tertentu. Alat permainan edukatif yang dikembangkan harus mengacu pada bidang perkembangan yang sesuai dengan jenis media/ alat permainan yang dikembangkan.²³

Dengan adanya kedelapan persyaratan yang ada di atas dijadikan peneliti syarat dalam pengembangan alat permainan edukatif pohon kata dengan standar sebagai berikut:

Mengandung nilai pendidikan, pohon kata yang dirancang memenuhi kebutuhan anak dalam belajar membaca anak untuk mempersiapkan kemampuan membaca.

Aman dan tidak berbahaya, alat permainan edukatif pohon kata yang dirancang juga harus dengan bahan dasar pohon yang bercabang sehingga dapat memenuhi prasyarat dari segi keamanan.

Menarik dilihat dari warna dan bentuknya, alat permainan edukatif pohon kata yang didesain menyerupai pohon, yaitu manipulasi sebuah pohon. Berdasarkan pengalaman yang dimiliki anak, pohon adalah bentuk yang tidak asing bagi anak dan sering dilihat sehingga anak lebih familiar atau terbiasa melihat pohon sehingga timbul kedekatan terhadap anak. Warna yang

²³ Departemen Pendidikan Nasional, *Modul Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 0-3 Tahun*, (Jakarta: Depdiknas, 2007), h. 8

digunakan juga harus menarik perhatian anak, peneliti menggunakan warna-warna primer yang mencolok.

Sesuai dengan minat dan taraf perkembangan anak, tingkat perkembangan anak yang termasuk dalam tahap praoperasional pada periode tersebut anak mulai belajar menggunakan dan menginterpretasikan objek dengan gambaran dan kata-kata. Sehingga dalam pengembangan alat permainan edukatif ini didesain dengan menggunakan objek gambar dan kata.

Sederhana, murah, dan dapat diperoleh, pengembangan produk alat permainan edukatif pohon kata menggunakan bahan dasar pohon yang bercabang yang mudah didapat dan harga bahannya relative murah. Desain alat permainan edukatif pohon kata pun didesain secara sederhana untuk memudahkan pemahaman pada anak terhadap suatu objek.

Awet, tidak mudah rusak, dan mudah pemeliharaannya, berdasarkan bahan baku yang digunakan menggunakan pohon, maka dapat diperkirakan alat permainan edukatif tersebut tahan lama dan mudah dalam perawatannya walaupun digunakan berkali-kali dengan catatan penggunaan secara wajar.

Ukuran dan juga bentuknya harus sesuai dengan usia anak, agar anak mudah menggapai dan melihat pohon kata yang telah disediakan.

e. Fungsi dan Manfaat Alat Permainan Edukatif Pohon Kata

Alat permainan edukatif harus mempunyai fungsi dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti motorik, bahasa, kecerdasan, dan sosialisasi. Dan alat permainan edukatif pohon kata dirancang untuk meningkatkan kemampuan membaca anak dengan

memperhatikan konsep pengembangan dan prinsip-prinsip pengembangan alat permainan edukatif berdasar karakteristik anak.

Permainan edukatif penting bagi anak-anak, disebabkan karena:

- 1) Dapat membantu anak dalam mengembangkan dirinya.
- 2) Mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi bagi anak.
- 3) Mampu membantu anak menciptakan hal baru atau memberi inovasi pada suatu permainan.
- 4) Mampu meningkatkan cara berfikir anak.
- 5) Mampu meningkatkan perasaan anak.
- 6) Mampu meningkatkan rasa percaya diri anak.
- 7) Mampu merangsang imajinasi anak.
- 8) Dapat melatih kemampuan bahasa anak.
- 9) Dapat membentuk moralitas anak.
- 10) Dapat mengembangkan sosialisasi anak.²⁴

Alat permainan edukatif pohon kata yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan belajar membaca anak dengan membuat sebuah produk yaitu manipulasi pohon sebagai media. Pohon kata tersebut digunakan untuk menyusun huruf-huruf sehingga tersusun suatu kata sebagai media belajar sambil bermain.

²⁴Hasnida, *Op.cit*, h. 164

Manfaat alat permainan edukatif, yaitu:²⁵

- 1) Melatih kemampuan motorik. Stimulasi untuk motorik halus diperoleh saat menjemput mainan, meraba, memegang dengan kelima jarinya, dan sebagainya. Sedangkan rangsangan motorik kasar didapat anak saat menggerakkan mainannya, melempar, mengangkat, dan sebagainya.
- 2) Melatih konsentrasi. Mainan edukatif dirangsang untuk menggali kemampuan anak, termasuk kemampuannya dalam berkonsentrasi.
- 3) Mengembangkan konsep sebab akibat.
- 4) Melatih bahasa dan wawasan.
- 5) Mengenalkan warna dan bentuk.

Menurut Ariesta manfaat alat permainan edukatif, yaitu mengaktifkan alat indera secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak didik, mengandung kesesuaian dengan kebutuhan aspek perkembangan, dan yang lainnya.²⁶ Penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran anak dapat belajar dan juga menambah wawasan ilmu yang didapatkan anak melalui pengalaman langsung dengan menggunakan alat permainan edukatif atau media permainan yang kreatif dan inovatif sehingga anak belajar berdasarkan kebutuhannya.

²⁵Syamsuardi, *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone*, Jurnal Publikasi Pendidikan, PAUD FIP UNM, 2012. Vol, 2. No, 1

²⁶Cindy Gity, Sasmiati, Baharuddin Risyak, *Pemahaman Guru Tentang APE Dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini*, Jurnal Skripsi, Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2015

3. Kemampuan Membaca

a. Pengertian Membaca

Salah satu kecerdasan majemuk yaitu kecerdasan bahasa ataupun kecerdasan linguistik.²⁷ Ciri utama dari kecerdasan bahasa meliputi kemampuan menggunakan kata-kata secara efektif dalam membaca, menulis dan berbicara. Menurut Gardner, komponen lain dari kecerdasan bahasa adalah memori lisan yaitu kemampuan untuk mengingat informasi seperti daftar-daftar lisan yang panjang. Karakteristik perkembangan bahasa tentang keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun yaitu mendengarkan, berkomunikasi lisan, memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis.²⁸ Oleh karena kekuatan memori lisan tadi, maka mengingat dan mengulang kata-kata yang panjang menjadi mudah bagi orang yang memiliki kecerdasan bahasa yang menonjol ini. Bagi orang yang kuat memori lisan nya maka gagasan mengalir dengan konstan disebabkan mereka mempunyai banyak kata-kata di dalam memori lisannya. Membaca adalah salah satu turunan dari kecerdasan bahasa. Kecerdasan bahasa adalah kecerdasan dalam mengolah kata, atau kemampuan menggunakan kata secara efektif baik secara lisan maupun tertulis. Kecerdasan ini memiliki empat keterampilan, yaitu menyimak, membaca, menulis, dan berbicara.

²⁷Fadillah, *Edutainmet Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, Dan Menyenangkan*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 17

²⁸ Syari'ati Masyithoh, *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Balok Huruf Pada Kelompok B TK Negeri Pembina Bnatul*, Jurnal Pendidikan Anak, PG PAUD UNY, 2016. Vol, 5. Edisi, 2

Kiat-kiat mengembangkan kecerdasan linguistik pada anak usia sejak dini mencakup:

- a. Memperdengarkan dan memperkenalkan lagu anak-anak.
- b. Bermain peran.
- c. Berdiskusi tentang berbagai hal yang ada di sekitar anak.
- d. Membacakan cerita atau mendongeng sesuai situasi dan kondisi.
- e. Mengajak anak berbicara sejak bayi.
- f. Permainan tebak kata.
- g. Memperkaya kosakata.
- h. Membuat pantun dan puisi sederhana.²⁹

Anak usia dini yang mempunyai kecerdasan linguistik umumnya mampu membaca dan mengerti apa yang dibaca, mampu mendengar dengan baik dan memberikan tanggapan dalam komunikasi verbal, mampu menulis dan berbicara secara efektif dan memiliki perbendaharaan kata yang luas, menyukai puisi atau pun permainan kata. Membaca permulaan berada di tahap awal proses membaca atau proses visual. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis kedalam bunyi. Anak mengenal huruf sebagai lambang bunyi melalui proses visualisasi.³⁰

²⁹ Madyawati Lilis, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 23

³⁰ Jo Lioe Tjoe, *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pemanfaatan Multimedia*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Jakarta, 2013. Vol, 7. Edisi, 1

Kiat untuk mengembangkan kecerdasan linguistik pada anak sejak usia dini, antara lain:

- 1) Mengajak anak berbicara
- 2) Membacakan cerita
- 3) Bermain huruf
- 4) Merangkai cerita
- 5) Berdiskusi
- 6) Bermain peran
- 7) Memperdengarkan lagu anak-anak.³¹

Menurut Dalman, membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang didapat dalam tulisan.³² Membaca merupakan suatu kegiatan untuk mendapatkan pengetahuan dan informasi.³³ Membaca adalah kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan dan juga informasi melalui tulisan.

Mueller menjelaskan bahwa kemampuan membaca anak berawal dari tulisan-tulisan yang konkret yang sering ditemukan sekitar anak. Kemampuan ini berkembang ke dunia baca anak yang lebih luas.³⁴ Perkembangan kemampuan membaca pada anak diperkuat melalui pengalaman yang dialami anak. Dengan kata lain anak belajar, otaknya bekerja menyerap dan memproses informasi dari sekelilingnya.

³¹ Nasriah dan Dedy Husrizal Syah, *op.cit*, h. 117

³² Meliyawati, *Pemahaman Dasar Membaca*, (Yogyakarta: Deepublish, 2016), h. 1

³³ Nining Hadini, *Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata Di TK Al-Fauzan Desa Ciharashas Cilaku Kabupaten Cianjur*, Jurnal Empowerment, Cianjur, 2017. Vol, 6. No, 1

³⁴ Basuki, *Pengembangan Model Pembelajaran Membaca Dengan Pelabelan Objek Untuk Murid Taman Kanak-Kanak*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2015), h. 71

Perintah membaca dalam Alquran sudah dijelaskan pada ayat pertama yang diturunkan Allah pada Nabi Muhammad. Begitu pentingnya membaca, Allah Swt menjelaskan dalam Alquran surah Al-‘Alaq ayat 1-5, berbunyi:

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۚ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۚ (٣)
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۚ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۚ (٥)

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”³⁵

Iqra berasal dari kata “*qara’a-yaqrau-iqra*” artinya bacalah atau membaca. Dalam Alquran, kata yang berakar dari *qara’a* telah disebut beberapa kali. Alquran itu sendiri berasal dari kata kerja “*qara’a-yaqra’u-qur’anan*” yang berarti bacaan atau sesuatu yang dibaca berulang-ulang.³⁶ Dengan kalimat *iqra’ bismi Rabbik*, alquran tidak sekedar memerintahkan untuk membaca, tapi “membaca” adalah lambang dari segala apa yang dilakukan oleh manusia, baik yang sifatnya aktif maupun pasif.³⁷ Ini menunjukkan perhatian yang cukup besar dari Allah dan sangat pentingnya arti membaca bagi manusia. Bahkan Allah menurunkan surat al-‘Alaq sebelum surat-surat lain, yang memerintahkan hamba-Nya untuk membaca sebelum memerintahkan yang lain. Hal ini juga tentu karena mengingat betapa pentingnya membaca.

³⁵ Departemen Agama RI, *op.cit*, h. 597

³⁶ Abdul Rahman Shaleh, *Pendidikan Agama & Pembangunan Watak Bangsa*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h.58

³⁷ Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah Jilid 15*, (Jakarta: Lentera Hati, 2009), h. 454

b. Tujuan Membaca

Pada dasarnya kegiatan membaca bertujuan untuk mencari dan memperoleh pesan atau memahami makna melalui bacaan.

Menurut Anderson, ada tujuh macam tujuan dari kegiatan membaca, yaitu:

- 1) Untuk memperoleh fakta dan perincian.
- 2) Untuk memperoleh ide-ide utama.
- 3) Untuk mengetahui urutan/susunan struktur karangan.
- 4) Untuk menyimpulkan.
- 5) Untuk mengelompokan/mengklasifikasikan.
- 6) Untuk menilai, mengevaluasi.
- 7) Untuk memperbandingkan/mempertentangkan.³⁸

Tujuan membaca sangat beragam, tergantung pada situasi dan berbagai kondisi pembaca. Menurut Dhieni, tujuan membaca adalah:

- 1) Untuk mendapatkan informasi
- 2) Ada orang-orang yang membaca dengan tujuan agar citra dirinya meningkat.
- 3) Adakalanya membaca untuk melepaskan diri dari kenyataan, misalnya pada saat ia merasa jenuh, sedih, bahkan putus asa.
- 4) Mungkin juga untuk tujuan rekreatif, untuk mendapatkan kesenangan atau hiburan, seperti halnya menonton tv atau bertamasya.

³⁸ Dalman, *Keterampilan Membaca*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2014), h. 11

- 5) Kemungkinan lain, orang membaca tanpa tujuan apa-apa hanya karena iseng, tidak tahu apa yang dilakukan. Jadi, hanya sekedar untuk mengisi waktu.
- 6) Tujuan membaca yang tinggi adalah mencari nilai-nilai keindahan atau pengalaman estesis dan nilai-nilai kehidupannya lainnya.³⁹

Berdasarkan di atas dapat disimpulkan tujuan membaca itu untuk dapat memperoleh informasi, mendapat hiburan, dan mencari nilai-nilai keindahan atau pengalaman melalui membaca, semua tergantung pada diri seseorang. Allah Swt berfirman dalam surah al-Baqarah ayat 121, berbunyi:

الَّذِينَ آتَيْنَاهُمُ الْكِتَابَ يَتْلُونَهُ حَقَّ تِلَاوَتِهِ ۖ أَلَيْكَ يَوْمُنُونَ بِهِ ۚ وَمَنْ يَكْفُرْ بِهِ ۖ فَأُولَٰئِكَ هُمُ
الْخٰسِرُونَ (١٢١)

Artinya: *“Orang-orang yang telah Kami beri Kitab, mereka membacanya sebagaimana mestinya, mereka itulah yang beriman kepadanya. Dan barangsiapa yang ingkar kepadanya, mereka itulah orang-orang yang rugi.”*⁴⁰

Penjelasan surah diatas adalah surah ini mengajak manusia untuk membaca dengan bacaan yang sebenar-benarnya sesuai dengan apa yang telah diterangkan. sehingga tidak ada simpang siur atar informasi. Kata membaca disini sangat ditekankan agar tidak menjadi orang yang merugi. Karena dengan membaca akan mendapat banyak informasi dan yang sesuai dengan tujuan membaca. Jadi, kemampuan membaca adalah kesanggupan seseorang untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, dan

³⁹ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 128-129

⁴⁰ Departemen Agama RI, *Op.cit*, h. 25

dengan adanya membaca dapat memberi manfaat dalam kehidupan sehari-hari.

c. Indikator Membaca

Menurut Dalman, membaca permulaan mencakup:

- 1) Pengenalan bentuk huruf
- 2) Pengenalan unsur-unsur linguistik
- 3) Pengenalan hubungan korespondensi pola ejaan atau bunyi
(kemampuan menyuarakan bahan tertulis)
- 4) Kecepatan membaca bertaraf lambat.⁴¹

Menurut Dalman, kemampuan membaca meliputi pemahaman fonemik (bunyi), pengetahuan tentang huruf, dan pemahaman huruf cetak.⁴² Namun, menurut Permendikbud No. 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini indikator pencapaian perkembangan bahasa dengan melihat kemampuan membaca anak usia dini lahir-6 tahun berdasarkan KI dan KD yang telah ditetapkan, yaitu:⁴³

⁴¹ Dalman, *Keterampilan Membaca*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 68

⁴² Basuki, *Pengembangan Model Pembelajaran Membaca Dengan Pelabelan Objek Sekitar (POS) Untuk Murid Taman Kanak-Kanak*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), h. 25

⁴³ Permendikbud No. 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: Permendikbud, 2014), h. 31-33

Tabel 2.1. Indikator KI dan KD perkembangan bahasa dengan melihat kemampuan membaca anak

KD	Indikator Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini Lahir-6 Tahun
4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan.
3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	Menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra menulis) Menyebutkan huruf bila diperlihatkan lambang hurufnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa indikator pada perkembangan bahasa dengan melihat kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun adalah:

Tabel 2.2. Indikator Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak dengan Melihat Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun

Lingkup Pengembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator
Membaca	Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	1) Membaca kata yang ada di pohon kata 2) Memilih kata

		sesuai yang diperintahkan gurunya 3) Mencocokkan huruf dengan kata 4) Menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan
	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	1) Menyebutkan huruf A-Z 2) Menyebutkan huruf yang ada di dalam kata 3) Menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata 4) Mengenal huruf

B. Kerangka Fikir

Kemampuan membaca pada RA Babul Ilmi belum berkembang karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru kurang menarik, terlihat ketika pembelajaran pengembangan kemampuan membaca anak dilakukan dengan kegiatan bernyanyi bersama untuk mengenal huruf dan anak belum mampu

membedakan beberapa bentuk huruf. Peneliti dapat menemukan beberapa kasus yaitu belum tersedianya alat permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca. RA Babul Ilmi memang sudah ada memiliki beberapa alat permainan edukatif diantaranya adalah: boneka tangan, kotak angka, bentuk-bentuk bangun ruang dan beberapa alat permainan edukatif lainnya. Tetapi belum ada alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak berdasarkan tahap perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu peneliti berusaha mengembangkan alat permainan edukatif pohon kata untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun. Dan peneliti berusaha meningkatkan kemampuan membaca anak dengan cara mengembangkan alat permainan edukatif pohon kata.

C. Penelitian Yang Relevan

- 1) Khusnul Laely, 2013, Universitas Negeri Jakarta, “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penerapan Media Kartu Gambar”, Penelitian Tindakan Kelas, Dalam penelitian ini Setelah menggunakan media kartu gambar dalam pembelajaran membaca permulaan, kemampuan membaca permulaan di kelompok B Bustanul Athfal Aisyiyah Kalinegoro Mertoyudan Magelang meningkat.⁴⁴
- 2) Fundra Purnama, Sunardi, Nunuk Suryani, 2015, Pascasarjana UNS, “Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif”, penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development). Penelitian pengembangan

⁴⁴ Khusnul Laely, *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penerapan Media Kartu Gambar*, Jakarta Timur: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Jakarta, 2013. Vol.7 edisi 2

digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan bahwa anak di usia dini sangat cocok apabila dilakukan kegiatan yang optimal yang bertumpu pada penggunaan media interaktif karena akan sangat efektif untuk meningkatkan kompetensi kemampuan membaca mereka.⁴⁵

Penelitian yang dilakukan peneliti berkaitan dengan hasil penelitian sebelumnya, yaitu pengembangan alat permainan edukatif pohon kata untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di RA Babul Ilmi.

⁴⁵ Fundra Purnama, Sunardi, Nunuk Suryani, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif*, Teknodika, Pascasarjana UNS, 2015. Vol.13, No.2

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA Babul Ilmi Jl. Kp. Baru No. 24 Rantauprapat. Dan waktu pelaksanaan penelitian ini adalah semester genap pada tahun ajaran 2019/2020.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun yang memakai 1 kelas 19 anak, terdiri dari 12 perempuan dan 7 laki-laki. Dan 3 validator yang merupakan dosen sesuai ahlinya, yaitu 2 ahli desain media dan 1 ahli materi. Objek dalam penelitian ini adalah alat permainan edukatif pohon kata.

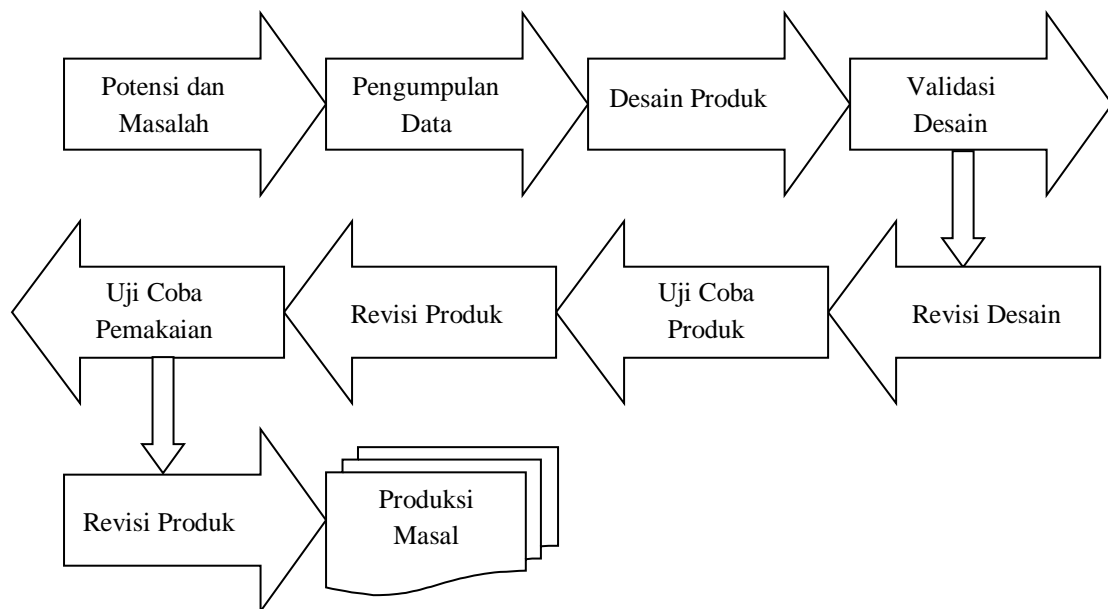
C. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian R and D (*Research and Development*). Peneliti menggunakan metode penelitian ini disebabkan penelitian R and D (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk dan menguji keefektifan dari penggunaan produk tersebut melalui uji coba penelitian.¹ Menurut Sujadi, Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk

¹ Maisarah, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif*, (Medan: Akasha Sakti, 2019), h. 9

mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.² Penelitian ini fokus pada produk yang dapat mengembangkan kemampuan membaca anak yaitu produk alat permainan edukatif pohon kata. Peneliti menggunakan strategi penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono.

Menurut Sugiyono ada skema langkah-langkah penggunaan R and D (*Research and Development*).



Gambar 3.1: Langkah-Langkah penggunaan Metode Research and Development.³

1. Potensi dan Masalah

Peneliti melakukan wawancara, dan identifikasi masalah yang ada di RA Babul Ilmi Jl. Kp. Baru No. 24 Rantaprapat yaitu bahwa

² Ninit Alfianika, *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h. 158

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 409

dalam mengembangkan kemampuan membaca hanya dilakukan dengan menggunakan buku baca dan kegiatan bernyanyi untuk mengenal huruf. Kehadiran alat permainan edukatif akan membantu anak untuk lebih bisa membaca.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dapat dijadikan sebagai bahan referensi atau data pelengkap melalui data hasil membaca selama pembelajaran di RA Babul Ilmi tersebut, serta rencana pembuatan alat permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca. Selain itu dilakukan dengan melakukan kajian pustaka dari berbagai literatur yang ada. Pengumpulan data, juga dilakukan menggunakan kuesioner atau angket yang diisi oleh ahlinya, yaitu ahli media dan ahli materi.

3. Desain Produk

Hasil dari pengumpulan data dirumuskan menjadi rancangan dari produk yang dikembangkan. tahap pertama adalah mencari batang pohon yang cabangnya untuk menjadi pohon yang akan digunakan. Selanjutnya batang pohon tersebut di cat dengan cat Dulux warna hijau agar membuat batang pohon lebih kilat, berwarna hijau dan lebih tahan lama. Selanjutnya membuat huruf A-Z dan kata-kata yang sesuai dengan tema. Lalu gantungkan huruf dan kata-kata yang sesuai tema ke batang pohon yang ada. Lalu tanam pohon di pot bunga dengan diisi tanah lalu bagian atas tanah diberi penutup kain panel agar lebih cantik. Pembuatan desain alat permainan edukatif pohon kata sesuai dengan perencanaan dan desain yang sesuai dengan tujuan

pembuatan. Alat permainan edukatif pohon kata untuk meningkatkan kemampuan membaca dirancang sesuai dengan tema dan kompetensi dasar.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk sudah layak atau belum menurut penilaian ahli. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut.⁴ Validasi produk dilakukan untuk mengetahui penilaian dan validasi dari validator ahli media yaitu ibu Rohani, M.Ag dan bunda Susiah Amni, MA, M.Psi serta validator ahli materi yaitu ibu Junaida, M.Pd. Validasi produk dirancang menggunakan instrumen lembar penilaian berupa kuesioner atau angket sesuai kriteria alat permainan edukatif pohon kata.

5. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan para validator, maka akan dapat kekurangan maupun kelemahannya. kekurangan maupun kelemahan produk dapat dilakukan dengan cara memperbaiki produk.

6. Uji Coba Produk

⁴ *Ibid*, h. 414

Setelah dilakukannya penilaian validasi desain yang dilakukan validator dan revisi desain produk. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui penggunaan alat permainan edukatif pohon kata untuk meningkatkan kemampuan membaca anak. Uji coba produk dilakukan dengan menggunakan evaluasi melalui indikator yang telah dirancang.

7. Revisi Produk

Setelah desain produk divalidasi oleh validator ahli media dan ahli materi serta telah di uji coba, maka telah diketahui kekurangannya. Kekurangan tersebut dilakukan perbaikan produk. Peneliti memperbaiki produk tersebut sesuai dengan saran dan penilaian validator, serta dari hasil uji coba produk yang dilakukan.

8. Ujicoba Pemakaian

Produk diuji cobakan kepada 19 anak di RA Babul Ilmi Jl. Kp. Baru No. 24 Rantauprapat sebagai sampel. Uji coba pemakaian dilakukan terhadap satu kelas dengan observasi. Uji coba pemakaian ini dilakukan 2 kali pembelajaran pada hari yang sama tanpa jeda. Pada pembelajaran pertama dilakukan dengan bernyanyi, sedangkan pada pembelajaran kedua menggunakan alat permainan edukatif yang dikembangkan oleh peneliti, yaitu pengembangan alat permainan edukatif pohon kata untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

9. Hasil Produk

Peneliti melakukan analisis data akhir pada hasil untuk mengetahui efektivitas dari alat permainan edukatif pohon kata untuk

meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di RA Babul Ilmi Jl. Kp. Baru No. 24 Rantauprapat.

Cara pelaksanaan alat permainan edukatif pohon kata yaitu:

Tahap pertama, tanamkan batang pohon kayu ke dalam pot bunga agar berdiri, lalu gantungkan huruf-huruf dan juga kata-kata yang telah disediakan dan disesuaikan dengan tema.

Tahap kedua, guru memulai permainan bisa dengan menyuruh anak menunjukkan huruf sesuai kata yang disebutkan maupun menunjukkan kata yang disebutkan.

Tahap terakhir, semua bisa dilakukan sesuai dengan keinginan yang memakainya dan disesuaikan dengan cara yang digunakan.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara dan instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket validasi ahli dan lembar observasi.

E. Angket Validasi Ahli

Angket digunakan untuk mengetahui respon dan penilaian yang diberikan oleh validator ahli mengenai produk yang dikembangkan berupa alat permainan edukatif pohon kata. Angket dari validator ahli media, dan ahli materi.

Tabel 3.1. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Desain Media

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Ket
		1	2	3	4	
1.	Jenis bahan yang digunakan aman untuk anak					
2.	Secara fisik APE mudah digunakan					
3.	Bentuk menarik bagi anak					
4.	Ketepatan memilih warna					
5.	Ketepatan memilih ukuran APE					
6.	Keterbacaan huruf					
7.	Ketepatan memilih ukuran huruf					

Tabel 3.2. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Ket
		1	2	3	4	
1.	Ketepatan dalam memilih tema					
2.	Meningkatkan kemampuan anak Dalam mengenal huruf					
3.	Menstimulasi anak untuk dapat membaca					
4.	Menumbuhkan minat anak untuk membaca					
5.	Meningkatkan kreatifitas dan aktifitas anak dalam kemampuan membaca					

F. Lembar Observasi

Observasi merupakan cara yang dilakukan guru untuk mendapatkan berbagai macam informasi atau data tentang perkembangan dan permasalahan anak. Melalui observasi ini, guru dapat mengetahui perubahan yang terjadi pada anak dalam satu waktu tertentu. Observasi yang dilakukan untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada kemampuan membaca anak.

Tabel 3.3. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Kemampuan**Membaca pada Anak Usia 5-6 Tahun**

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.	Anak belum mampu menyebutkan huruf A-Z	Anak mulai mampu menyebutkan huruf A-Z dengan bantuan teman atau gurunya.	Anak mampu menyebutkan huruf A-Z tanpa bantuan teman atau gurunya.	Anak sangat mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya	Anak belum mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan	Anak mulai mampu memilih kata yang sesuai diperintahkan gurunya dengan bantuan teman atau gurunya.	Anak mampu memilih kata yang sesuai diperintahkan gurunya tanpa bantuan teman atau gurunya.	Anak sangat mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya dengan cepat dan tepat.
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata	Anak belum mampu mencocokkan huruf dengan kata.	Anak mulai mampu mencocokkan huruf dengan kata atas bantuan teman atau gurunya.	Anak mampu mencocokkan huruf dengan kata tanpa bantuan teman atau gurunya.	Anak sangat mampu mencocokkan huruf dengan kata dengan cepat dan benar.
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai	Anak mampu menunjukkan kata yang sesuai	Anak mulai mampu menunjukkan	Anak mampu menunjukkan kata yang	Anak sangat mampu menunjukkan

		diperintahkan	diperintahkan.	kata yang sesuai diperintahkan dengan bantuan teman atau gurunya.	sesuai diperintahkan tanpa bantuan teman atau gurunya.	kata yang sesuai diperintahkan dengan cepat dan tepat.
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.	Anak belum mampu membaca kata yang ada di pohon kata.	Anak mulai mampu membaca kata yang ada di pohon kata dengan bantuan teman atau gurunya.	Anak mampu membaca kata yang ada di pohon kata tanpa bantuan teman atau gurunya.	Anak sangat mampu membaca kata yang ada di pohon kata dengan baik dan lancar.
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata	Anak belum mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata.	Anak mulai mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata dengan bantuan teman atau gurunya.	Anak mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata tanpa bantuan teman atau gurunya.	Anak sangat mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata dengan cepat dan benar.
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata	Anak belum mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata.	Anak mulai mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata atas bantuan teman atau gurunya.	Anak mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata tanpa bantuan teman atau gurunya.	Anak sangat mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata dengan cepat dan benar.

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.	Anak belum mampu mengenal huruf dalam kata.	Anak mulai mampu mengenal huruf dalam kata dengan bantuan teman atau gurunya.	Anak mampu mengenal huruf dalam kata tanpa bantuan teman atau gurunya.	Anak sangat mampu mengenal huruf dalam kata dengan baik dan benar.
----	--	---	---	---	--	--

Berdasarkan kriteria di atas penilaian yang diperoleh:

- Skor tertinggi tiap indikator anak adalah $8 \times 4 = 32$
- Skor terendah tiap indikator adalah $8 \times 1 = 8$

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Kelayakan Alat Permainan Edukatif Pohon Kata

Uji kelayakan alat permainan edukatif pohon kata untuk meningkatkan kemampuan membaca anak dapat menggunakan skor persentase angket validator ahli (ahli media dan ahli materi) yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Persentase skor

f : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimum.

Berdasarkan perhitungan di atas, maka hasil persentase disesuaikan dengan kriteria uji kelayakan yang disajikan pada Tabel dibawah ini:⁵

Tabel 3.4. Klasifikasi Kelayakan Produk

Tingkatan Pencapaian	Klasifikasi Valid	Klasifikasi Layak
81,25 % < P < 100 %	Sangat valid	Sangat layak
62,50 % < P < 81,25 %	Valid	Layak
43,75 % < P < 62,50 %	Kurang valid	Kurang layak
25% < P < 43,75%	Tidak valid	Tidak layak

Berdasarkan Tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif pohon kata untuk mengembangkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di RA Babul Ilmi Jl. Kp. Baru No. 24 Rantauprapat dikatakan valid ketika mencapai skor lebih dari 62,50%. Oleh karena itu, alat permainan edukatif pohon kata untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di RA Babul Ilmi Jl. Kp. Baru No. 24 Rantauprapat dikatakan layak digunakan anak usia 5-6 tahun di RA Babul Ilmi Jl. Kp. Baru No. 24 Rantauprapat persentase skor validasi ahli lebih dari 62,50%.

⁵ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), h. 210

2. Uji Keefektifan Kemampuan Membaca Anak

Uji keefektifan kemampuan membaca anak dianalisis menggunakan tabel klasifikasi keefektifan. Namun sebelum diuji efektivitasnya maka harus diketahui dulu peningkatan hasil belajar dengan rumus *gain score*, yaitu:

$$Gain\ skor = \frac{nilai\ sesudah - nilai\ sebelum}{nilai\ maksimum - nilai\ sebelum} \times 100$$

Keterangan:

Gain score : Skor peningkatan

Nilai rata-rata *gain score* digunakan untuk menguji seberapa besar keefektifan alat permainan edukatif pohon kata untuk meningkatkan kemampuan membaca anak, yaitu dengan tiga langkah pengujian efektivitas sebagai berikut:⁶

- a. Menghitung rata-rata ideal dengan rumus berikut:

$$Xi = \frac{skor\ maksimum + skor\ minimum}{2}$$

- b. Menghitung satuan lebar wilayah dengan rumus berikut:

$$Sbi = \frac{skor\ maksimum - skor\ minimum}{6}$$

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 301

c. Menyesuaikan klasifikasi efektivitas berdasarkan Tabel 3.5

Tabel 3.5. Klasifikasi Keefektivan Produk

R u m u s	Rata-rata Skor	Klasifikasi Kemampuan	Klasifikasi efektifitas Membaca
$X > X_i + 1,8 \times S b_i$	$X > 37$	Sangat tinggi	Efektif
$X_i + 0,6 \times S b_i < X \leq X_i + 1,8 \times S b_i$	$29 < X \leq 37$	Tinggi	Efektif
$X_i - 0,6 \times S b_i < X \leq X_i + 0,6 \times S b_i$	$21 < X \leq 29$	S e d a n g	Tidak Efektif
$X_i - 1,8 \times S b_i < X \leq X_i - 0,6 \times S b_i$	$13 < X \leq 21$	R e n d a h	Tidak Efektif
$X \leq X_i - 1,8 \times S b_i$	$X \leq 13$	Sangat rendah	Tidak Efektif

Berdasarkan Tabel di atas, maka disimpulkan bahwa hasil belajar dikatakan baik jika memperoleh skor rata-rata *gain score* minimal 29 dengan klasifikasi tinggi. Oleh karena itu, alat permainan edukatif pohon kata untuk mengembangkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di RA Babul Ilmi Jl. Kp. Baru No. 24 Rantauprapat yang dikembangkan pada penelitian ini dapat dikatakan efektif meningkatkan kemampuan membaca anak jika memperoleh skor rata-rata *gain score* hasil belajar lebih dari 29.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Metode penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian adalah penelitian R and D (*Research and Development*). Penelitian ini fokus pada produk yang dapat mengembangkan kemampuan membaca anak yaitu produk alat permainan edukatif pohon kata. Peneliti menggunakan strategi penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono. Langkah-Langkah penggunaan Metode Research and Development yaitu:

1. Potensi dan masalah

Penelitian melakukan wawancara, dokumentasi hasil belajar, dan identifikasi masalah yang ada di RA Babul Ilmi Jl. Kp. Baru No. 24 Rantauprapat yaitu bahwa dalam mengembangkan kemampuan membaca hanya dilakukan dengan menggunakan buku baca dan kegiatan bernyanyi untuk mengenal huruf. Kehadiran alat permainan edukatif akan membantu anak untuk lebih bisa membaca.

2. Pengumpulan data

Pengumpulan data yang dapat dijadikan sebagai bahan referensi atau data pelengkap melalui data hasil membaca selama pembelajaran di RA Babul Ilmi tersebut, serta rencana pembuatan alat permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca. Selain itu dilakukan dengan melakukan kajian pustaka dari berbagai literatur

yang ada. Pengumpulan data, juga dilakukan menggunakan kuesioner atau angket yang diisi oleh ahlinya, yaitu ahli media dan ahli materi.

3. Desain produk

Hasil dari pengumpulan data dirumuskan menjadi rancangan dari produk yang dikembangkan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

a. Alat dan bahan

- 1) Batang Pohon
- 2) Cat vernis
- 3) Cat Dulux
- 4) Kertas HVS yang sudah didesain huruf a-z dan nama binatang
- 5) Gunting
- 6) Kuas Cat
- 7) Punch atau pembolong kertas
- 8) Kertas laminating
- 9) Tali gelang
- 10) Pot bunga
- 11) Tanah
- 12) Kain Flanel

b. Langkah pembuatan

- 1) Bersihkan ujung ranting pohon dan sesuaikan untuk menggantungkan huruf dan kata-kata binatang

- 2) Lalu di cat dengan cat Dulux warna hijau dan diamkan hingga kering agar pohon terlihat lebih menarik dan bertahan lama.
- 3) Gunting huruf a-z dan kata-kata binatang yang sudah di desain.
- 4) Lalu laminating huruf a-z dan kata-kata binatang agar huruf bisa tahan lama.
- 5) Lubangi setiap huruf dan kata-kata binatang dengan menggunakan punch atau pembolong kertas.
- 6) Ikatkan tali kedalam setiap huruf dan kata-kata yang sudah dilubangi. Buatlah dengan tali yang berwarna agar lebih menarik.
- 7) Lalu tanamkan pohon kedalam pot bunga yang sudah dimasukkan tanah dan diatas tanah diberi penutup kain flanel agar lebih cantik dan rapi.
- 8) Tahap terakhir yaitu menggantungkan huruf a-z serta kata-kata binatang ke pohon yang sudah disediakan.

4. Validasi desain

Validator ahli media yaitu ibu Rohani, M.Ag dan bunda Susiah Amni, MA, M.Psi serta validator ahli materi yaitu ibu Junaida, M.Pd.

5. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan para validator, maka akan dapat kekurangan maupun kelemahannya.

kekurangan maupun kelemahan produk dapat dilakukan dengan cara memperbaiki produk.

6. Uji coba produk

Setelah dilakukannya penilaian validasi desain yang dilakukan validator dan revisi desain produk. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui penggunaan alat permainan edukatif pohon kata untuk meningkatkan kemampuan membaca anak. Uji coba produk dilakukan dengan menggunakan evaluasi melalui indikator yang telah dirancang.

7. Revisi Produk

Setelah desain produk divalidasi oleh validator ahli media dan ahli materi serta telah di uji coba, maka telah diketahui kekurangannya. Kekurangan tersebut dilakukan perbaikan produk. Peneliti memperbaiki produk tersebut sesuai dengan saran dan penilaian validator, serta dari hasil uji coba produk yang dilakukan.

8. Uji coba pemakaian

Produk diuji cobakan kepada 19 anak di RA Babul Ilmi Jl. Kp. Baru No. 24 Rantauprapat sebagai sampel. Uji coba pemakaian dilakukan untuk satu kelas dengan observasi. Uji coba pemakaian ini dilakukan 2 kali pembelajaran pada hari yang sama tanpa jeda. Pada pembelajaran pertama dilakukan dengan bernyanyi, sedangkan pada pembelajaran kedua menggunakan alat permainan edukatif yang dikembangkan oleh peneliti, yaitu pengembangan alat permainan edukatif pohon kata untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

B. Hasil Penelitian Produk

Pengembangan alat permainan edukatif pohon kata divalidasi oleh para ahli, yaitu ahli desain media dan ahli materi. Tinjauan para ahli menghasilkan beberapa revisi sebagai berikut.

a. Data validasi ahli desain media

Peneliti memilih yang menjadi validator ahli desain media dalam pengembangan ini adalah Ibu Rohani, M.Ag dan Ibu Susiah Amni, MA, M.Psi. Pengambilan data ahli media oleh Ibu Rohani, M.Ag dilakukan pada tanggal 20 Januari 2020 dan tanggal 4 Februari 2020 dan pengambilan data ahli media oleh Ibu Susiah Amni, MA, M.Psi dilakukan pada tanggal 23 Januari 2020 dan tanggal 6 Februari 2020 diperoleh dengan cara memberikan produk “Pengembangan alat permainan edukatif pohon kata” beserta lembar penilaian yang berupa angket.

Tabel 4.1. Hasil Penilaian Validasi Ahli Desain Media
“Pengembangan alat permainan edukatif pohon kata” oleh Ibu
Rohani, M.Ag pada tanggal 20 Januari 2020

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Ket
		1	2	3	4	
1.	Jenis bahan yang digunakan aman untuk anak				✓	

2.	Secara fisik APE mudah digunakan			✓		Perlu Revisi
3.	Bentuk menarik bagi anak		✓			Perlu Revisi
4.	Ketepatan memilih warna		✓			Perlu Revisi
5.	Ketepatan memilih ukuran APE			✓		Perlu Revisi
6.	Keterbacaan huruf			✓		Perlu Revisi
7.	Ketepatan memilih ukuran huruf			✓		
Jumlah skor: 20 dari 28						
Persentase skor: 71,4% dari 100%						
Keterangan validasi: Layak						

Tabel 4.2. Hasil Penilaian Validasi Ahli Desain Media

“Pengembangan alat permainan edukatif pohon kata” oleh Ibu

Rohani, M.Ag pada tanggal 4 Februari 2020

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Ket
		1	2	3	4	
1.	Jenis bahan yang digunakan aman untuk anak				✓	

2.	Secara fisik APE mudah digunakan				✓	
3.	Bentuk menarik bagi anak			✓		
4.	Ketepatan memilih warna				✓	
5.	Ketepatan memilih ukuran APE				✓	
6.	Keterbacaan huruf				✓	
7.	Ketepatan memilih ukuran huruf			✓		
Jumlah skor: 26 dari 28						
Persentase skor: 92,85% dari 100%						
Keterangan validasi: Sangat Layak						

Pertanyaan:

- 1) Apakah media “Pengembangan alat permainan edukatif pohon kata” ini sudah layak?

Jawaban: Sudah sangat layak

- 2) Apakah media “Pengembangan alat permainan edukatif pohon kata” sudah layak untuk di uji coba?

Jawaban: Sudah sangat layak karena sudah melakukan adanya revisi pada produk.

Pada hasil validasi ahli desain media oleh Ibu Rohani, M.Ag presentase yang didapatkan 92,85% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut Ibu Rohani, M.Ag pada tahap validasi produk pengembangan alat permainan edukatif pohon kata yang dikembangkan dari aspek kelayakan produk mendapatkan kategori “Sangat Layak”.

Tabel 4.3. Hasil Penilaian Validasi Ahli Desain Media
“Pengembangan alat permainan edukatif pohon kata” oleh Ibu Susiah
Amni, MA, M.Psi pada tanggal 23 Januari 2020

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Ket
		1	2	3	4	
1.	Jenis bahan yang digunakan aman untuk anak			✓		
2.	Secara fisik APE mudah digunakan			✓		Perlu Revisi
3.	Bentuk menarik bagi anak			✓		Perlu Revisi
4.	Ketepatan memilih warna			✓		Perlu Revisi
5.	Ketepatan memilih ukuran APE			✓		

6.	Keterbacaan huruf			✓		
7.	Ketepatan memilih ukuran huruf			✓		
Jumlah skor: 21 dari 28						
Persentase skor: 75% dari 100%						
Keterangan validasi: Layak						

Tabel 4.4. Hasil Penilaian Validasi Ahli Desain Media

“Pengembangan alat permainan edukatif pohon kata” oleh Ibu Susiah

Amni, MA, M.Psi pada tanggal 6 Februari 2020

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Ket
		1	2	3	4	
1.	Jenis bahan yang digunakan aman untuk anak			✓		
2.	Secara fisik APE mudah digunakan				✓	
3.	Bentuk menarik bagi anak				✓	
4.	Ketepatan memilih warna				✓	
5.	Ketepatan memilih ukuran APE			✓		

6.	Keterbacaan huruf			✓		
7.	Ketepatan memilih ukuran huruf				✓	
Jumlah skor: 25 dari 28						
Persentase skor: 89,28% dari 100%						
Keterangan validasi: Sangat Layak						

Pertanyaan:

- 1) Apakah media “Pengembangan alat permainan edukatif pohon kata” ini sudah layak?

Jawaban: Sudah sangat layak

- 2) Apakah media “Pengembangan alat permainan edukatif pohon kata” sudah layak untuk di uji coba?

Jawaban: Sudah sangat layak karena sudah melakukan adanya revisi pada produk.

Pada hasil validasi ahli desain media oleh Ibu Susiah Amni, MA, M.Psi presentase yang didapatkan 89,28% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut Ibu Susiah Amni, MA, M.Psi pada tahap validasi produk pengembangan alat permainan edukatif pohon kata yang dikembangkan dari aspek kelayakan produk mendapatkan kategori “Sangat Layak”.

Tabel 4.5. Hasil Penilaian Validasi Ahli Desain Media “Pengembangan alat permainan edukatif pohon kata”

No	Validator Ahli Desain Media	Jumlah Skor Penilaian	Persentase Skor
1	Rohani, M.Ag	26	92,85%
2	Susiah Amni, MA, M.Psi	25	89,28%
Total		51	182,13%
Rata-rata Persentase		3,64	91,065%
Keterangan		Sangat Layak	

Pada hasil validasi ahli desain media memperoleh presentase yang didapatkan 91,065% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa pada tahap validasi produk pengembangan alat permainan edukatif pohon kata yang dikembangkan dari aspek kelayakan produk mendapatkan kategori “Sangat Layak”.

b. Data validasi ahli materi

Peneliti memilih yang menjadi validator ahli materi dalam pengembangan ini adalah Ibu Junaida, M.Pd . Pengambilan data ahli materi dilakukan pada tanggal 22 Januari 2020 dan tanggal 5 Februari 2020 dengan cara memberikan produk “Pengembangan alat permainan edukatif pohon kata” beserta lembar penilaian yang berupa angket.

Tabel 4.7. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi “Pengembangan alat permainan edukatif pohon kata” pada tanggal 2020

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Ket
		1	2	3	4	
1.	Ketepatan dalam memilih tema			✓		
2.	Meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf				✓	
3.	Menstimulasi anak untuk dapat membaca				✓	
4.	Menumbuhkan minat anak untuk membaca				✓	
5.	Meningkatkan kreatifitas dan aktifitas anak dalam kemampuan membaca			✓		
Jumlah skor: 18 dari 20						
Persentase skor: 90% dari 100%						
Keterangan validasi: Sangat Layak						

Pertanyaan:

- 1) Apakah media “Pengembangan alat permainan edukatif pohon kata” ini sudah layak?

Jawaban: Sudah sangat layak

- 2) Apakah media “Pengembangan alat permainan edukatif pohon kata” sudah layak untuk di uji coba?

Jawaban: Sudah sangat layak karena sudah melakukan adanya revisi pada produk dan sudah dapat untuk diuji cobakan.

Pada hasil validasi ahli materi oleh Ibu Junaida, M.Pd presentase yang didapatkan 90% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa pada tahap validasi produk pengembangan alat permainan edukatif pohon kata yang dikembangkan dari aspek kelayakan produk mendapatkan kategori “Sangat Layak”.

c. Hasil penilaian guru terhadap produk

Penilaian kelayakan produk ini dilakukan oleh salah satu guru di RA Babul Ilmi yaitu ibu Eka Desi, S.Pd. Berikut adalah hasil penilaian produk yang dikembangkan:

Tabel 4.8. Hasil Penilaian Desain Media “Pengembangan alat permainan edukatif pohon kata” pada tanggal 25 Februari 2020

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Ket
		1	2	3	4	
1.	Jenis bahan yang digunakan aman untuk anak			✓		
2.	Secara fisik APE mudah digunakan				✓	

3.	Bentuk menarik bagi anak				✓	
4.	Ketepatan memilih warna				✓	
5.	Ketepatan memilih ukuran APE			✓		
6.	Keterbacaan huruf			✓		
7.	Ketepatan memilih ukuran huruf				✓	
Jumlah skor: 25 dari 28						
Persentase skor: 89,28% dari 100%						
Keterangan validasi: Sangat Layak						

Tabel 4.9. Hasil Penilaian Aspek Materi “Pengembangan alat permainan edukatif pohon kata” pada tanggal 25 Februari 2020

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Ket
		1	2	3	4	
1.	Ketepatan dalam memilih tema			✓		
2.	Meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf				✓	

3.	Menstimulasi anak untuk dapat membaca				✓	
4.	Menumbuhkan minat anak untuk membaca				✓	
5.	Meningkatkan kreatifitas dan aktifitas anak dalam kemampuan membaca			✓		
Jumlah skor: 18 dari 20						
Persentase skor: 90% dari 100%						
Keterangan validasi: Sangat Layak						

Tabel 4.10. Hasil Penilaian Kelayakan Produk “Pengembangan alat permainan edukatif pohon kata”

No	Indikator Penilaian	Skor	Persentase
1	Desain Produk	25	89,28%
2	Aspek Materi	18	90%
Total		43	179,28%
Rata-rata Skor		3,58	89,64%
Keterangan		Sangat Layak	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa penilaian produk oleh guru RA Babul Ilmi diperoleh kelayakan persentase terhadap desain produk yaitu 89,28%. Pada aspek materi mendapatkan persentase produk

yaitu 90%. Jumlah rata-rata skor pada penilaian produk sebesar 3,58 dengan persentase kelayakan 89,64%. Maka dapat disimpulkan bahwa produk ini sangat layak.

C. Desain Awal Produk

Revisi dilakukan setelah produk “pengembangan alat permainan edukatif pohon kata” diberi penilaian oleh para ahli validasi yaitu ahli desain media dan diberikan adanya kritikan dan juga masukan yang diberikan oleh para ahli desain media untuk meningkatkan kemampuan membaca anak dan sesuai dengan kriteria yang ada di angket validasi.

Gambar produk awal



Gambar 4.1 Hasil Produk Awal Alat Permainan Edukatif Pohon Kata

D. Revisi Produk

Revisi produk “pengembangan alat permainan edukatif pohon kata” setelah diberikan penilaian dan saran maupun kritikan terhadap kualitas produk untuk meningkatkan kemampuan membaca anak. Saran dari para ahli media supaya produk lebih menarik agar membuat warna di setiap hurufnya agar lebih menarik, diberikan macam-macam bentuk pada hurufnya, huruf vokal dibuat menjadi rangkap 5 dan huruf yang lainnya dibuat rangkap 3, pohonnya diwarnai

agar semakin membuat anak tertarik dan juga tali pada batang pohon untuk menggantungkan huruf dan katanya juga diberi macam warna. Hal ini bertujuan agar produk yang dikembangkan dapat menarik perhatian anak dan akan lebih efektif meningkatkan kemampuan membaca anak.

Gambar Revisi Produk



Gambar 4.2 Hasil Revisi Produk Alat Permainan Edukatif Pohon Kata

E. Hasil Uji Coba Tahap I

Hasil observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti dan guru kelompok B di RA Babul Ilmi menunjukkan bahwa aktivitas peneliti selama melakukan penelitian tahap I dalam seluruh kegiatan pembelajaran pada peningkatan kemampuan membaca. Hasil dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 4.11. Hasil Uji Coba Tahap I

No	Tahap I			
	Kode Anak	Jumlah Skor	%	Keterangan
1	1	25	78,125%	BSH
2	2	25	78,125%	BSB
3	3	25	78,125%	BSB

4	4	15	46,875%	MB
5	5	16	50%	MB
6	6	16	50%	MB
7	7	16	50%	MB
8	8	18	56,25%	BSH
9	9	16	50%	MB
10	10	16	50%	MB
11	11	9	28,125%	MB
12	12	24	75%	BSH
13	13	17	53,125%	BSH
14	14	16	50%	MB
15	15	17	53,125%	BSH
16	16	21	65,625	BSH
17	17	16	50%	MB
18	18	16	50%	MB
19	19	17	53,125%	MB
Jumlah Nilai Anak		341		
Rata-Rata		17,95		

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

BB	: 1-8	: 3,125% - 25%
MB	: 9-16	: 28,125% - 50%
BSH	: 17-24	: 53,125% - 75%
BSB	: 25-32	: 78,125% - 100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa data awal peningkatan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di peroleh nilai rata-rata 17,3 dari 19 anak, 11 anak mulai berkembang (57,9%), 6 anak berkembang sesuai harapan (31,6%) dan 2 anak berkembang sangat baik (10,5%). Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca anak belum meningkat, untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.12. Rangkuman Hasil Uji Coba Kemampuan Membaca

Tahap I

No	Skor Rata-Rata	Jumlah Anak	Persentase Nilai Anak	Keterangan
1	25-32	2	10,5%	BSB
2	17-24	6	31,6%	BSH
3	9-16	11	57,9%	MB
4	0-8	0	0	BB
Jumlah		19	100%	

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

F. Hasil Uji Coba Tahap II

Hasil observasi yang sudah dilakukan oleh penulis dan guru di RA Babul Ilmi menunjukkan bahwa aktivitas penulis selaku guru selama penelitian tahap II dalam seluruh kegiatan pembelajaran terkhusus pada Peningkatan Kemampuan Membaca Anak lebih meningkat dari tahap I. Hasil tersebut dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 4.13. Hasil Uji Coba Tahap II

No	Tahap I			
	Kode Anak	Jumlah Skor	%	Keterangan
1	1	29	90,625%	BSB
2	2	32	100%	BSB
3	3	32	100%	BSB
4	4	27	84,375%	BSB
5	5	25	78,125%	BSB
6	6	24	75%	BSH
7	7	27	84,375%	BSB
8	8	29	90,625%	BSB
9	9	29	90,625%	BSB
10	10	24	75%	BSH
11	11	21	65,625%	BSH
12	12	29	90,625%	BSB
13	13	29	90,625%	BSB
14	14	24	75%	BSH
15	15	29	90,625%	BSB

16	16	32	100%	BSB
17	17	26	81,25%	BSB
18	18	24	75%	BSH
19	19	27	84,375%	BSB
Jumlah Nilai Anak		519		
Rata-Rata		27,3		

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

BB : 1-8 : 3,125% - 25%

MB : 9-16 : 28,125% - 50%

BSH : 17-24 : 53,125% - 75%

BSB : 25-32 : 78,125% - 100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa data awal peningkatan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di peroleh nilai rata-rata 27,3 dari 19 anak, 5 anak berkembang sesuai harapan (26,3%) dan 14 anak berkembang sangat baik (73,7%). Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca anak sudah efektif meningkat, untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.14. Rangkuman Hasil Uji Coba Kemampuan Membaca
Tahap II**

No	Skor Rata-Rata	Jumlah Anak	Persentase Nilai Anak	Keterangan
1	25-32	14	73,7	BSB
2	17-24	5	26,3	BSH
3	9-16	0	0	MB
4	0-8	0	0	BB
Jumlah		19	100	

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

G. Uji Keefektifan Kemampuan Membaca Anak

Hasil penelitian dari uji coba penggunaan alat permainan edukatif pohon kata pada tahap I dan tahap II dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.15. Hasil Penelitian Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pohon Kata tahap I dan tahap II

Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pohon Kata	Uji Coba Tahap I	Uji Coba Tahap II
BB	0	0
MB	22	0
BSH	18	15
BSB	8	56
Total skor	48	71
Rata-rata	2,52	3,73
Persentase	63,15%	93,42%

Dari tabel di atas dapat di uji keefektifan Alat Permainan Edukatif Pohon Kata dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun menggunakan rumus *gain score*, yaitu:

$$Gain\ skor = \frac{nilai\ sesudah - nilai\ sebelum}{nilai\ maksimum - nilai\ sebelum} \times 100$$

$$Gain\ skor = \frac{71 - 48}{76 - 48} \times 100 = \frac{23}{28} \times 100 = 82$$

Dari hasil ini maka keefektifan pengembangan alat permainan edukatif pohon kata untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun memperoleh nilai rata-rata *gain score* 82 yang berarti $X > 37$ dengan klasifikasi sangat tinggi.

H. Pembahasan Produk

Pada awal pengembangan alat permainan edukatif pohon kata untuk meningkatkan kemampuan membaca anak. Proses pengembangan yang dilakukan melalui prosedur penelitian dan pengembangan melalui beberapa perencanaan, produksi dan juga evaluasi. Kemudian produk dikembangkan dengan cara pembuatan sendiri oleh peneliti, setelah itu produk awal dihasilkan dan perlu adanya melakukan evaluasi kepada para ahli melalui validasi ahli. Tahap evaluasi dilakukan para ahli desain media dan juga ahli materi. Selanjutnya dilakukan merevisi produk untuk menyempurnakan hingga produk bisa digunakan untuk uji coba kepada anak. Dari ahli media dan ahli materi didapat data saran dan masukan untuk memperbaiki kualitas produk yang akan dikembangkan. Selanjutnya tahap penelitian dilakukan dengan cara uji coba tahap I dan juga uji coba tahap II.

Kualitas “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pohon Kata” ini termasuk dalam kriteria “sangat layak” pernyataan tersebut dapat dibuktikan dari hasil analisis penilaian “sangat layak” dari kedua ahli baik itu ahli media dan ahli materi serta dalam uji coba lapangan. Dalam pengembangan alat permainan edukatif pohon kata ini anak dapat meningkatkan kemampuan membaca, dan bertambahnya kreatif guru agar membuat media untuk mengembangkan kemampuan anak didiknya. Adanya kelebihan-kelebihan dari produk ini, ada juga kelemahan dalam produk ini, diantaranya pada alat permainan edukatif pohon kata

belum pernah dibuat disekolah yang peneliti lakukan, sehingga anak merasa asing dan bingung dengan pembelajaran yang menggunakan alat permainan edukatif pohon kata. Beberapa kelemahan tersebut, harapannya dapat perhatian dan upaya pengembangan selanjutnya untuk memperoleh hasil produk yang lebih layak.

Hasil pengujian dapat dijabarkan dalam pembahasan berikut:

1. Pengujian kepada ahli media

Hasil uji angket kepada ahli media menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 91,065% yang berarti bahwa alat permainan edukatif pohon kata yang ada dalam penelitian “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pohon Kata” ini dikatakan sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

2. Pengujian kepada ahli materi

Hasil uji angket kepada ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 90% yang berarti penelitian “Alat Permainan Edukatif Pohon Kata” ini dikatakan sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

3. Uji coba keefektifan kemampuan membaca

Hasil dari penelitian “Alat Permainan Edukatif Pohon Kata” pada tahap uji coba I persentase kemampuan membaca 10,5%, pada uji coba tahap II persentase kemampuan membaca 73,7%. Total penilaian uji keefektifan penelitian “Alat Permainan Edukatif Pohon Kata” rata-rata *gain score* 82 dengan klasifikasi sangat tinggi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari validasi ahli dan peningkatan anak pada tahap I dan tahap II diperoleh beberapa kesimpulan:

1. Dari penelitian “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pohon Kata” dikategorikan sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian ahli media yaitu 91,065% serta penilaian ahli materi yaitu 90%, maka dapat disimpulkan bahwa tahap validasi ahli desain media dan ahli materi pada produk alat permainan edukatif pohon kata yang dikembangkan dari aspek kelayakan produk mendapatkan kategori “sangat layak”.
2. Pada penelitian “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pohon Kata” dilakukan II tahap, yaitu tahap I peningkatan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun diperoleh nilai rata-rata 17,3 dari 19 anak, 11 anak mulai berkembang (57,9%), 6 anak berkembang sesuai harapan (31,6%) dan 2 anak berkembang sangat baik (10,5%). Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca anak belum meningkat. Pada tahap II peningkatan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun diperoleh nilai rata-rata 27,3 dari 19 anak, 5 anak berkembang sesuai harapan (26,3%) dan 14 anak berkembang sangat baik (73,7%). Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca

anak sudah efektif meningkat dengan rata-rata *gain score* 82 dengan klasifikasi sangat tinggi.

B. Saran

Berdasarkan peneliti pengembangan yang telah dilakukan, alat permainan edukatif pohon kata untuk meningkatkan kemampuan membaca anak tentu masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

1. Ada baiknya guru mengembangkan media yang dapat menarik anak agar hasil belajar dan pemahaman anak dapat meningkat.
2. Ada baiknya dilakukan penelitian lagi yang pengembangannya serupa namun dengan materi yang berbeda dan lebih baik lagi untuk menambah wawasan duni pendidikan Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Albani, Muhammad Nashiruddin. 2007. *Shahih Sunan Tirmidzi*. Jakarta: Pustaka Azam.
- Alfianika, Ninit. 2018. *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Baik Nilawati Astini. Nurhasanah. Ika Rachmayani. I Nyoman Suarta. 2017. *Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak, Universitas Mataram. Vol, 6. Edisi, 1.
- Basuki. 2015. *Pengembangan Model Pembelajaran Membaca Dengan Pelabelan Objek Untuk Murid Taman Kanak-Kanak*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Basuki. 2015. *Pengembangan Model Pembelajaran Membaca Dengan Pelabelan Objek Sekitar (POS) Untuk Murid Taman Kanak-Kanak*. Yogyakarta: Deepublish.
- Cindy Gity, Sasmiati, Baharuddin Risyak. 2015. *Pemahaman Guru Tentang APE Dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurnal Skripsi. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Dalman. 2013. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dalman. 2014. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Departemen Agama RI, *Al-qur'an dan Terjemahnya*. 2005. Bandung: Penerbit J-ART.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Modul Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 0-3 Tahun*. Jakarta: Depdiknas.
- Fadillah. 2016. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, Dan Menyenangkan*. Jakarta: Kencana.
- Fundra Purnama. Sunardi. Nunuk Suryani. 2015. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif*. Teknodika. Pascasarjana UNS. Vol.13, No.2.
- Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pengajaran Pada Anak Usia Dini*. Jakarta Timur: Luxima Metro Media.

- Hijriati. 2017. *Peranan dan Manfaat APE untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*. Unsyiah Banda Aceh. Vol. III, No.2.
- Isjoni. 2017. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Jo Lioe Tjoe. 2013. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pemanfaatan Multimedia*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Jakarta. Vol, 7. Edisi, 1.
- Khadijah. 2016. *Pendidikan Prasekolah*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah dan Armanila. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. 2017. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khusnul Laely. 2013. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penerapan Media Kartu Gambar*. Jakarta Timur: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Negeri Jakarta. Vol.7 edisi 2.
- Lilis, Madyawati. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Maisarah. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif*. Medan: Akasha Sakti.
- Masganti dkk. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Meliyawati. 2016. *Pemahaman Dasar Membaca*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mursid. 2017. *Pengembangan Pembelajaran Paud*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasriah dan Dedy Husrizal Syah. 2016. *Konsep Dasar Paud*. Medan. Unimed Press.
- Nining Hadini. 2017. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata Di TK Al-Fauzan Desa Ciharashas Cilaku Kabupaten Cianjur*. Jurnal Empowerment, Cianjur. Vol, 6. No, 1.

- Permendikbud No. 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Permendikbud.
- Rahman Shaleh, Abdul. 2005. *Pendidikan Agama & Pembangunan Watak Bangsa*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Shihab, Quraish. 2003. *Tafsir Al Misbah: Pesan, Kesan dan Keseharian Alquran*. Jakarta: Lentera Hati.
- Shihab, Quraish. 2009. *Tafsir Al-Mishbah Jilid 15*. Jakarta: Lentera Hati.
- Sudijono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana, Dadan. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Syamsuardi. 2012. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone*. Jurnal Publikasi Pendidikan. PAUD FIP UNM. Vol, 2. No, 1.
- Syari'ati Masyithoh, 2016. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Balok Huruf Pada Kelompok B TK Negeri Pembina Bnatul*. Jurnal Pendidikan Anak. PG PAUD UNY. Vol, 5. Edisi, 2.
- Uswatun Hasanah. 2019. *Penggunaan Alat permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Metro Lampung*. Jurnal Pendidikan Anak. Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung. Vol, 5. No, 1.
- Widyastuti, Ana. 2017. *Anak Gemar Membaca*. Jakarta: Gramedia.

SURAT IZIN RISET



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371 Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683
Website : www.ftk.uinsu.ac.id e.mail : ftk@uinsu.ac.id

Nomor : B- 1240/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/01/2020
Lampiran : -
Hal : Izin Observasi

30 Januari 2020

Yth. Ka. RA Babul Ilmi Rantauprapat

Assalamu'alaikum Wr Wb

Dengan Hormat, Bersama ini kami sampaikan bahwa dalam rangka untuk mendapatkan informasi dan data-data, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan. Untuk prihal dimaksud dengan ini kami tugaskan mahasiswa/i kami atas nama:

NO	NAMA	NIM	SEM/JUR
1	RIZKI HARIATI	0308161003	PIAUD

untuk melakukan Observasi di RA Babul Ilmi Jl Kp Baru No 24 Rantauprapat, dengan judul Skripsi,

* Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pohon Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun di RA Babul Ilmi Jl Kp Baru No 24 Rantauprapat Tahun Ajaran 2019/2020"

kami mohon izin dan bantuannya terhadap kegiatan Observasi dimaksud.


Demikian disampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Assalam
A. M. Dekan
Ketua Jurusan PIAUD
Dr. Khadijah, M. Ag
NIP. 196503272000032001

Tembusan:

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

SURAT BALAS IZIN RISET



YAYASAN PENDIDIKAN RAUDHATUL ATHFAL BABUL ILMI

Jl. Kampung Baru Rantauprapat No. 24
Kelurahan Kartini Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu

Nomor : 305/RA-BI/VIII/2020

Lamp : -

Hal : Balasan Permohonan Izin Riset

Rantauprapat, 10 Februari 2020

Kepada Yth :
 Ibu Ketua Jurusan PIAUD
 Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Di
 Tempat

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Semoga Ibu Ketua Jurusan PIAUD selalu dalam keadaan sehat wal'afiat dan senantiasa diberikan Allah swt kesehatan dan kekuatan dalam melaksanakan aktivitas sehari – hari. Amiinn.

Sehubungan dengan surat Ibu Nomor : B-1240/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/01/2020 tanggal 30 Januari 2020. Perihal Izin Riset dalam rangka penyusunan Skripsi (Karya Ilmiah).

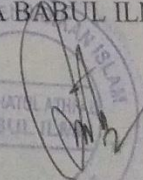
Pada prinsipnya kami dari RA BABUL ILMI Memberikan Izin Riset Kepada Mahasiswa/I :

Nama : **RIZKI HARIATI**
 T.T.Lahir : Rantauprapat, 04 September 1998
 NIM : 0308161003
 Sem/Jurusan : VIII / Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Demikian surat balasan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

KEPALA SEKOLAH
RA BABUL ILMI



FAUJIAH HANIM, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA BABUL ILMI RANTAUPRAPAT
TAHUN AJARAN 2019/2020

Semester/Bulan/Minggu : II/Februari/VII
 Hari/Tanggal : Senin, 10 Februari 2020
 Tema/Sub. Tema : Binatang Ciptaan Allah Swt/Binatang Peliharaan
 Kompetensi Dasar : NAM (1.1), (2.13) FM (3.3), (4.3) KOG (3.5), (3.8), (4.8) BHS (2.14), (3.12) SOS (2.6), (2.9), (4.14)
 SE (4.15)

Alokasi Waktu	Kompetensi Dasar	Kegiatan Pembelajaran	Strategi Pembelajaran	Media/Sumber Belajar	Penilaian
Pembukaan 07.15 – 08.45	1.1 Mengenal Tuhan melalui ciptaan-Nya 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan 3.12 Mengenal	- Proses penyambutan anak - Membaca Iqro' - Berbaris, membaca doa harian - Bernyanyi dan tepuk	- Membaca - Bernyanyi - Bercerita	Anak Guru Kerincing	Observasi Tanya jawab

	keaksaraan awal melalui bermain				
Inti 08.45 – 09.30	<p>2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur</p> <p>3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p> <p>4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p> <p>3.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p> <p>3.8 Mengenal</p>	<p>- Bercerita tentang ayam</p> <p>- Menempel gambar ayam</p> <p>- Menghitung jumlah ayam</p> <p>- Menyusun kata “ayam”</p>	<p>Bercerita</p> <p>Menghitung</p> <p>Membaca</p>	<p>1. Majalah,gunting dan lem</p> <p>2. Majalah, pensil</p> <p>3. Alat Permainan Edukatif Pohon kata</p>	<p>Observasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Hasil karya</p>

	<p>lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)</p> <p>4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu- batuan, dll)</p> <p>2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orangtua, pendidik, dan teman</p> <p>2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli mau</p>				
--	---	--	--	--	--

	<p>membantu jika diminta bantuan</p> <p>4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat</p> <p>4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</p>				
<p>Istirahat</p> <p>09.30 – 10.00</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan - Membaca doa sebelum dan sesudah makan - Makan dan Minum - Bermain 			Demonstrasi
<p>Penutup</p> <p>10.00 – 11.00</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Mereview - Membaca doa harian <p>Menginformasikan kegiatan besok</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bernyanyi lagu “Gelang” 		<p>Guru</p> <p>Anak</p> <p>Kerincing</p>	<p>Diskusi</p> <p>Tanya jawab</p>

Rantauprapat, 10 Februari 2020

Mengetahui,

Peneliti

Kepala Sekolah RA Babul Ilmi

Guru Kelas

FAUJIAH HANIM S.Pd

EKA DESI, S.Pd

RIZKI HARIATI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA BABUL ILMI RANTAUPRAPAT
TAHUN AJARAN 2019/2020

Semester/Bulan/Minggu : II/Februari/VII
 Hari/Tanggal : Selasa, 11 Februari 2020
 Tema/Sub. Tema : Binatang Ciptaan Allah Swt/Binatang Peliharaan
 Kompetensi Dasar : NAM (1.1), (2.13) FM (3.3), (4.3) KOG (3.5), (3.8), (4.8) BHS (2.14), (3.12) SOS (2.6), (2.9), (4.14) SE (4.15)

Alokasi Waktu	Kompetensi Dasar	Kegiatan Pembelajaran	Strategi Pembelajaran	Media/Sumber Belajar	Penilaian
Pembukaan 07.15 – 08.45	1.1 Mengenal Tuhan melalui ciptaan-Nya 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan 3.12 Mengenal	- Proses penyambutan anak - Membaca Iqro' - Berbaris, membaca doa harian - Bernyanyi dan tepuk	Membaca Bernyanyi Bercerita	Anak Guru Kerincing	Observasi Tanya jawab

	keaksaraan awal melalui bermain				
Inti 08.45 – 09.30	<p>2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur</p> <p>3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p> <p>4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p> <p>3.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p> <p>3.8 Mengenal lingkungan</p>	<p>- Mengelompokkan binatang ternak</p> <p>- Mewarnai binatang</p> <p>- Meronce huruf hijaiyah</p> <p>- Menyusun Puzzle binatang</p>	<p>Menulis</p> <p>Mewarnai</p> <p>Meronce</p> <p>Membaca</p>	<p>1. Buku majalah</p> <p>2. Pensil</p> <p>3. Penghapus</p> <p>4. Origami</p> <p>5. Lem</p> <p>6. Benang jahit</p> <p>7. Puzzle</p> <p>8. Alat Permainan Edukatif Pohon Kata</p>	<p>Observasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Hasil karya</p>

	<p>alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batuan, dll)</p> <p>4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batuan, dll)</p> <p>2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orangtua, pendidik, dan teman</p> <p>2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli mau membantu jika diminta</p>				
--	---	--	--	--	--

	bantuan 4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media				
Istirahat 09.30 – 10.00		- Mencuci tangan - Membaca doa sebelum dan sesudah makan - Makan dan Minum - Bermain			Demonstrasi
Penutup 10.00 – 11.00		-Mereview -Membaca doa harian Menginformasikan kegiatan besok -Bernyanyi lagu “Gelang”		Guru Anak Kerincing	Diskusi Tanya jawab

Rantauprapat, 11 Februari 2020

Mengetahui,

Peneliti

Kepala Sekolah RA Babul Ilmi

Guru Kelas

FAUJIAH HANIM S.Pd

EKA DESI, S.Pd

RIZKI HARIATI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA BABUL ILMI RANTAUPRAPAT
TAHUN AJARAN 2019/2020

Semester/Bulan/Minggu : II/Februari/VII
 Hari/Tanggal : Rabu, 12 Februari 2020
 Tema/Sub. Tema : Binatang Ciptaan Allah Swt/Binatang Peliharaan
 Kompetensi Dasar : NAM (1.1), (2.13) FM (3.3), (4.3) KOG (3.5), (3.8), (4.8) BHS (2.14), (3.12) SOS (2.6), (2.9), (4.14) SE (4.15)

Alokasi Waktu	Kompetensi Dasar	Kegiatan Pembelajaran	Strategi Pembelajaran	Media/Sumber Belajar	Penilaian
Pembukaan 07.15 – 08.45	1.1 Mengenal Tuhan melalui ciptaan-Nya 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan 3.12 Mengenal	- Proses penyambutan anak - Membaca Iqro' - Berbaris, membaca doa harian - Bernyanyi dan tepuk	Membaca Bernyanyi Bercerita	Anak Guru Kerincing	Observasi Tanya jawab

	keaksaraan awal melalui bermain				
Inti 08.45 – 09.30	<p>2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur</p> <p>3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p> <p>4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p> <p>3.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p> <p>3.8 Mengenal lingkungan</p>	<p>- Mewarnai kaligrafi “ash shobuur”</p> <p>- Mengisi pola kelinci dengan kapas</p> <p>- Menyusun lego</p>	<p>Mewarnai</p> <p>Mengisi pola</p> <p>Membaca</p>	<p>Buku majalah</p> <p>Pensil</p> <p>warna/krayon</p> <p>Kapas</p> <p>Lem</p> <p>Lego</p> <p>Alat</p> <p>Permainan</p> <p>Edukatif</p> <p>Pohon Kata</p>	<p>Demonstrasi</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Hasil karya</p>

	<p>alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batuan, dll)</p> <p>4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batuan, dll)</p> <p>2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orangtua, pendidik, dan teman</p> <p>2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli mau membantu jika diminta</p>				
--	---	--	--	--	--

	bantuan 4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media				
Istirahat 09.30 – 10.00		- Mencuci tangan - Membaca doa sebelum dan sesudah makan - Makan dan Minum - Bermain			Demonstrasi
Penutup 10.00 – 11.00		- Mereview - Membaca doa harian - Menginformasikan kegiatan besok - Bernyanyi lagu “Gelang”		Guru Anak Kerincing	Diskusi Tanya jawab

Rantauprapat, 12 Februari 2020

Mengetahui,

Peneliti

Kepala Sekolah RA Babul Ilmi

Guru Kelas

FAUJIAH HANIM S.Pd

EKA DESI, S.Pd

RIZKI HARIATI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA BABUL ILMI RANTAUPRAPAT
TAHUN AJARAN 2019/2020

Semester/Bulan/Minggu : II/Februari/VII
 Hari/Tanggal : Kamis, 13 Februari 2020
 Tema/Sub. Tema : Binatang Ciptaan Allah Swt/Binatang Peliharaan
 Kompetensi Dasar : NAM (1.1), (2.13) FM (3.3), (4.3) KOG (3.5), (3.8), (4.8) BHS (2.14), (3.12) SOS (2.6), (2.9), (4.14)
 SE (4.15)

Alokasi Waktu	Kompetensi Dasar	Kegiatan Pembelajaran	Strategi Pembelajaran	Media/Sumber Belajar	Penilaian
Pembukaan 07.15 – 08.45	1.1 Mengenal Tuhan melalui ciptaan-Nya 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan 3.12 Mengenal	- Proses penyambutan anak - Membaca Iqro' - Berbaris, membaca doa harian - Bernyanyi dan tepuk	Membaca Bernyanyi Bercerita	Anak Guru Kerincing	Observasi Tanya jawab

	keaksaraan awal melalui bermain				
Inti 08.45 – 09.30	<p>2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur</p> <p>3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p> <p>4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p> <p>3.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p> <p>3.8 Mengenal lingkungan</p>	<p>- Mewarnai gambar gajah</p> <p>- Latihan menulis “gajah”</p> <p>- Menyusun kata “gajah”</p> <p>- Mencocokkan huruf dengan kata “gajah”</p>	<p>Mewarnai</p> <p>Menulis</p> <p>Menyusun</p> <p>Mencocokkan</p>	<p>Pensil</p> <p>warna/crayon</p> <p>Alat Permainan Edukatif</p> <p>Pohon Kata</p>	<p>Demonstrasi</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Tanya jawab</p>

	<p>alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batuan, dll)</p> <p>4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batuan, dll)</p> <p>2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orangtua, pendidik, dan teman</p> <p>2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli mau membantu jika diminta</p>				
--	---	--	--	--	--

	bantuan 4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media				
Istirahat 09.30 – 10.00		- Mencuci tangan - Membaca doa sebelum dan sesudah makan - Makan dan Minum - Bermain			Demonstrasi
Penutup 10.00 – 11.00		- Mereview - Membaca doa harian - Menginformasikan kegiatan besok - Bernyanyi lagu “Gelang”		Guru Anak Kerincing	Diskusi Tanya jawab

Rantauprapat, 13 Februari 2020

Mengetahui,

Peneliti

Kepala Sekolah RA Babul Ilmi

Guru Kelas

FAUJIAH HANIM S.Pd

EKA DESI, S.Pd

RIZKI HARIATI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA BABUL ILMI RANTAUPRAPAT
TAHUN AJARAN 2019/2020

Semester/Bulan/Minggu : II/Februari/VII
 Hari/Tanggal : Jumat, 14 Februari 2020
 Tema/Sub. Tema : Binatang Ciptaan Allah Swt/Binatang Peliharaan
 Kompetensi Dasar : NAM (1.1), (2.13) FM (3.3), (4.3) KOG (3.5), (3.8), (4.8) BHS (2.14), (3.12) SOS (2.6), (2.9), (4.14)
 SE (4.15)

Alokasi Waktu	Kompetensi Dasar	Kegiatan Pembelajaran	Strategi Pembelajaran	Media/Sumber Belajar	Penilaian
Pembukaan 07.15 – 08.45	1.1 Mengenal Tuhan melalui ciptaan-Nya 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan 3.12 Mengenal	- Proses penyambutan anak - Membaca Iqro' - Berbaris, membaca doa harian - Bernyanyi dan tepuk	Membaca Bernyanyi Bercerita	Anak Guru Kerincing	Observasi Tanya jawab

	keaksaraan awal melalui bermain				
Inti 08.45 – 09.30	<p>2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur</p> <p>3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p> <p>4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p> <p>3.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p> <p>3.8 Mengenal lingkungan</p>	<p>- Menggambar dan mewarnai kata binatang</p> <p>- Mencocokkan huruf dengan kata binatang</p> <p>- Membaca kata</p> <p>- Menyebutkan huruf yang sesuai kata binatang</p>	<p>Menggambar</p> <p>Mewarnai</p> <p>Mencocokkan</p> <p>Membaca</p> <p>Menyebutkan</p>	<p>Buku gambar</p> <p>Pensil</p> <p>warna/crayon</p> <p>Alat</p> <p>Permainan Edukatif</p> <p>Pohon Kata</p>	<p>Demonstrasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Unjuk kerja</p>

	<p>alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batuan, dll)</p> <p>4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batuan, dll)</p> <p>2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orangtua, pendidik, dan teman</p> <p>2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli mau membantu jika diminta</p>				
--	---	--	--	--	--

	bantuan 4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media				
Istirahat 09.30 – 10.00		- Mencuci tangan - Membaca doa sebelum dan sesudah makan - Makan dan Minum - Bermain			Demonstrasi
Penutup 10.00 – 11.00		- Mereview - Membaca doa harian - Menginformasikan kegiatan besok - Bernyanyi lagu “Gelang”		Guru Anak Kerincing	Diskusi Tanya jawab

Rantauprapat, 14 Februari 2020

Mengetahui,

Peneliti

Kepala Sekolah RA Babul Ilmi

Guru Kelas

FAUJIAH HANIM S.Pd

EKA DESI, S.Pd

RIZKI HARIATI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA BABUL ILMI RANTAUPRAPAT
TAHUN AJARAN 2019/2020

Semester/Bulan/Minggu : II/Februari/VII
 Hari/Tanggal : Sabtu, 15 Februari 2020
 Tema/Sub. Tema : Binatang Ciptaan Allah Swt/Binatang Peliharaan
 Kompetensi Dasar : NAM (1.1), (2.13) FM (3.3), (4.3) KOG (3.5), (3.8), (4.8) BHS (2.14), (3.12) SOS (2.6), (2.9), (4.14)
 SE (4.15)

Alokasi Waktu	Kompetensi Dasar	Kegiatan Pembelajaran	Strategi Pembelajaran	Media/Sumber Belajar	Penilaian
Pembukaan 07.15 – 08.45	1.1 Mengenal Tuhan melalui ciptaan-Nya 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan 3.12 Mengenal	- Proses penyambutan anak - Membaca Iqro' - Berbaris, membaca doa harian - Bernyanyi dan tepuk	Membaca Bernyanyi Bercerita	Anak Guru Kerincing	Observasi Tanya jawab

	keaksaraan awal melalui bermain				
Inti 08.45 – 09.30	<p>2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur</p> <p>3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p> <p>4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p> <p>3.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p> <p>3.8 Mengenal lingkungan</p>	<p>- Praktek berwudhu</p> <p>- Praktek shalat</p> <p>- Mencocokkan huruf</p> <p>- Membaca huruf sesuai dengan binatang peliharaan</p>	<p>Praktek</p> <p>Mencocokkan</p> <p>Membaca</p>	<p>Alat sholat</p> <p>Alat</p> <p>Permainan</p> <p>Edukatif</p> <p>Pohon Kata</p>	<p>Demonstrasi</p> <p>Tanya jawab</p>

	<p>alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batuan, dll)</p> <p>4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batuan, dll)</p> <p>2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orangtua, pendidik, dan teman</p> <p>2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli mau membantu jika diminta</p>				
--	---	--	--	--	--

	bantuan 4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media				
Istirahat 09.30 – 10.00		- Mencuci tangan - Membaca doa sebelum dan sesudah makan - Makan dan Minum - Bermain			Demonstrasi
Penutup 10.00 – 11.00		- Mereview - Membaca doa harian - Menginformasikan kegiatan besok - Bernyanyi lagu “Gelang”		Guru Anak Kerincing	Diskusi Tanya jawab

Rantauprapat, 15 Februari 2020

Mengetahui,

Peneliti

Kepala Sekolah RA Babul Ilmi

Guru Kelas

FAUJIAH HANIM S.Pd

EKA DESI, S.Pd

RIZKI HARIATI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA BABUL ILMI RANTAUPRAPAT
TAHUN AJARAN 2019/2020

Semester/Bulan/Minggu : II/Februari/VIII
 Hari/Tanggal : Senin, 17 Februari 2020
 Tema/Sub. Tema : Binatang Ciptaan Allah Swt/Binatang Peliharaan
 Kompetensi Dasar : NAM (1.1), (2.13) FM (3.3), (4.3) KOG (3.5), (3.8), (4.8) BHS (2.14), (3.12) SOS (2.6), (2.9), (4.14) SE (4.15)

Alokasi Waktu	Kompetensi Dasar	Kegiatan Pembelajaran	Strategi Pembelajaran	Media/Sumber Belajar	Penilaian
Pembukaan 07.15 – 08.45	1.1 Mengenal Tuhan melalui ciptaan-Nya 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan 3.12 Mengenal	- Proses penyambutan anak - Membaca Iqro' - Berbaris, membaca doa harian - Bernyanyi dan tepuk	Membaca Bernyanyi Bercerita	Anak Guru Kerincing	Observasi Tanya jawab

	keaksaraan awal melalui bermain				
Inti 08.45 – 09.30	<p>2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur</p> <p>3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p> <p>4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p> <p>3.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p> <p>3.8 Mengenal lingkungan</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menghitung kucing - Mozaik Kucing dari origami - Menyusun lego dengan warna yang sama - Menyusun kata “kucing” 	<p>Menghitung Mozaik</p> <p>Menyusun Kooperatif</p>	<p>Buku majalah</p> <p>Origami</p> <p>Lem</p> <p>Lego</p> <p>Alat Permainan Edukatif</p> <p>Pohon Kata</p>	<p>Demonstrasi</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Hasil karya</p>

	<p>alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batuan, dll)</p> <p>4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batuan, dll)</p> <p>2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orangtua, pendidik, dan teman</p> <p>2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli mau membantu jika diminta</p>				
--	---	--	--	--	--

	bantuan 4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media				
Istirahat 09.30 – 10.00		- Mencuci tangan - Membaca doa sebelum dan sesudah makan - Makan dan Minum - Bermain			Demonstrasi
Penutup 10.00 – 11.00		- Mereview - Membaca doa harian - Menginformasikan kegiatan besok - Bernyanyi lagu “Gelang”		Guru Anak Kerincing	Diskusi Tanya jawab

Rantauprapat, 17 Februari 2020

Mengetahui,

Peneliti

Kepala Sekolah RA Babul Ilmi

Guru Kelas

FAUJIAH HANIM S.Pd

EKA DESI, S.Pd

RIZKI HARIATI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA BABUL ILMI RANTAUPRAPAT
TAHUN AJARAN 2019/2020

Semester/Bulan/Minggu : II/Februari/VIII

Hari/Tanggal : Selasa, 18 Februari 2020

Tema/Sub. Tema : Binatang Ciptaan Allah Swt/Binatang Peliharaan

Kompetensi Dasar : NAM (1.1), (2.13) FM (3.3), (4.3) KOG (3.5), (3.8), (4.8) BHS (2.14), (3.12) SOS (2.6), (2.9), (4.14)
 SE (4.15)

Alokasi Waktu	Kompetensi Dasar	Kegiatan Pembelajaran	Strategi Pembelajaran	Media/Sumber Belajar	Penilaian
Pembukaan 07.15 – 08.45	1.1 Mengenal Tuhan melalui ciptaan-Nya 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan 3.12 Mengenal	- Proses penyambutan anak - Membaca Iqro' - Berbaris, membaca doa harian - Bernyanyi dan tepuk	Membaca Bernyanyi Bercerita	Anak Guru Kerincing	Observasi Tanya jawab

	keaksaraan awal melalui bermain				
Inti 08.45 – 09.30	<p>2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur</p> <p>3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p> <p>4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p> <p>3.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p> <p>3.8 Mengenal lingkungan</p>	<p>- Menebalkan kata “burung”</p> <p>- Mencocokkan huruf dengan kata “burung”</p> <p>- Menyebutkan huruf yang ada di kata “burung”</p> <p>- Membaca</p>	<p>Menebalkan</p> <p>Mencocokkan</p> <p>Menyebutkan</p> <p>Membaca</p>	<p>Buku majalah</p> <p>Alat</p> <p>Permainan</p> <p>Edukatif</p> <p>Pohon Kata</p>	<p>Demonstrasi</p> <p>Tanya jawab</p>

	<p>alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)</p> <p>4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)</p> <p>2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orangtua, pendidik, dan teman</p> <p>2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli mau membantu jika diminta</p>				
--	---	--	--	--	--

	bantuan 4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media				
Istirahat 09.30 – 10.00		- Mencuci tangan - Membaca doa sebelum dan sesudah makan - Makan dan Minum - Bermain			Demonstrasi
Penutup 10.00 – 11.00		- Mereview - Membaca doa harian - Menginformasikan kegiatan besok - Bernyanyi lagu “Gelang”		Guru Anak Kerincing	Diskusi Tanya jawab

Rantauprapat, 18 Februari 2020

Mengetahui,

Peneliti

Kepala Sekolah RA Babul Ilmi

Guru Kelas

FAUJIAH HANIM S.Pd

EKA DESI, S.Pd

RIZKI HARIATI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA BABUL ILMI RANTAUPRAPAT
TAHUN AJARAN 2019/2020

Semester/Bulan/Minggu : II/Februari/VIII

Hari/Tanggal : Rabu, 19 Februari 2020

Tema/Sub. Tema : Binatang Ciptaan Allah Swt/Binatang Peliharaan

Kompetensi Dasar : NAM (1.1), (2.13) FM (3.3), (4.3) KOG (3.5), (3.8), (4.8) BHS (2.14), (3.12) SOS (2.6), (2.9), (4.14)
 SE (4.15)

Alokasi Waktu	Kompetensi Dasar	Kegiatan Pembelajaran	Strategi Pembelajaran	Media/Sumber Belajar	Penilaian
Pembukaan 07.15 – 08.45	1.1 Mengenal Tuhan melalui ciptaan-Nya 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan 3.12 Mengenal	- Proses penyambutan anak - Membaca Iqro' - Berbaris, membaca doa harian - Bernyanyi dan tepuk	Membaca Bernyanyi Bercerita	Anak Guru Kerincing	Observasi Tanya jawab

	keaksaraan awal melalui bermain				
Inti 08.45 – 09.30	<p>2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur</p> <p>3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p> <p>4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p> <p>3.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p> <p>3.8 Mengenal lingkungan</p>	<p>- Mozaik kambing</p> <p>- Menggambar bebas</p> <p>- Membaca buku</p>	<p>Mozaik</p> <p>Menggambar</p> <p>Membaca</p>	<p>Origami</p> <p>Lem</p> <p>Buku bacaan</p>	<p>Tanya jawab</p> <p>Hasil karya</p>

	<p>alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batuan, dll)</p> <p>4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batuan, dll)</p> <p>2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orangtua, pendidik, dan teman</p> <p>2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli mau membantu jika diminta</p>				
--	---	--	--	--	--

	<p>bantuan</p> <p>4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat</p> <p>4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</p>				
<p>Istirahat</p> <p>09.30 – 10.00</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan - Membaca doa sebelum dan sesudah makan - Makan dan Minum - Bermain pohon kata 		<p>Alat</p> <p>Permainan</p> <p>Edukatif</p> <p>Pohon Kata</p>	<p>Demonstrasi</p>
<p>Penutup</p> <p>10.00 – 11.00</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Mereview - Membaca doa harian Menginformasikan kegiatan besok - Bernyanyi lagu “Gelang” 		<p>Guru</p> <p>Anak</p> <p>Kerincing</p>	<p>Diskusi</p> <p>Tanya jawab</p>

Rantauprapat, 19 Februari 2020

Mengetahui,

Peneliti

Kepala Sekolah RA Babul Ilmi

Guru Kelas

FAUJIAH HANIM S.Pd

EKA DESI, S.Pd

RIZKI HARIATI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA BABUL ILMI RANTAUPRAPAT
TAHUN AJARAN 2019/2020

Semester/Bulan/Minggu : II/Februari/VIII
 Hari/Tanggal : Kamis, 20 Februari 2020
 Tema/Sub. Tema : Binatang Ciptaan Allah Swt/Binatang Peliharaan
 Kompetensi Dasar : NAM (1.1), (2.13) FM (3.3), (4.3) KOG (3.5), (3.8), (4.8) BHS (2.14), (3.12) SOS (2.6), (2.9), (4.14)
 SE (4.15)

Alokasi Waktu	Kompetensi Dasar	Kegiatan Pembelajaran	Strategi Pembelajaran	Media/Sumber Belajar	Penilaian
Pembukaan 07.15 – 08.45	1.1 Mengenal Tuhan melalui ciptaan-Nya 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan 3.12 Mengenal	- Proses penyambutan anak - Membaca Iqro' - Berbaris, membaca doa harian - Bernyanyi dan tepuk	Membaca Bernyanyi Bercerita	Anak Guru Kerincing	Observasi Tanya jawab

	keaksaraan awal melalui bermain				
Inti 08.45 – 09.30	<p>2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur</p> <p>3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p> <p>4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p> <p>3.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p> <p>3.8 Mengenal lingkungan</p>	<p>- Mengisi pola ikan peliharaan dengan kulit telur</p> <p>- Melukis dengan sikat gigi</p> <p>- Latihan menulis</p>	<p>Mengisi pola</p> <p>Melukis</p> <p>Menulis</p>	<p>Kulit telur</p> <p>Lem</p> <p>Buku gambar</p> <p>Sikat gigi</p> <p>Pewarna makanan</p>	<p>Demonstrasi</p> <p>Hasil karya</p> <p>Tanya jawab</p>

	<p>alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batuan, dll)</p> <p>4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batuan, dll)</p> <p>2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orangtua, pendidik, dan teman</p> <p>2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli mau membantu jika diminta</p>				
--	---	--	--	--	--

	<p>bantuan</p> <p>4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat</p> <p>4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</p>				
<p>Istirahat</p> <p>09.30 – 10.00</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan - Membaca doa sebelum dan sesudah makan - Makan dan Minum - Bermain 			Demonstrasi
<p>Penutup</p> <p>10.00 – 11.00</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Mereview - Membaca doa harian - Menginformasikan kegiatan besok - Bernyanyi lagu “Gelang” 		<p>Guru</p> <p>Anak</p> <p>Kerincing</p>	<p>Diskusi</p> <p>Tanya jawab</p>

Rantauprapat, 20 Februari 2020

Mengetahui,

Peneliti

Kepala Sekolah RA Babul Ilmi

Guru Kelas

FAUJIAH HANIM S.Pd

EKA DESI, S.Pd

RIZKI HARIATI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA BABUL ILMI RANTAUPRAPAT
TAHUN AJARAN 2019/2020

Semester/Bulan/Minggu : II/Februari/VIII
 Hari/Tanggal : Jumat, 21 Februari 2020
 Tema/Sub. Tema : Binatang Ciptaan Allah Swt/Binatang Peliharaan
 Kompetensi Dasar : NAM (1.1), (3.1) FM (3.3), (2.1), (4.3) KOG (3.5), (3.8), (4.8) BHS (4.11), (3.12) SOS (2.6), (2.12), (3.14) SE (2.4), (4.15)

Alokasi Waktu	Kompetensi Dasar	Kegiatan Pembelajaran	Strategi Pembelajaran	Media/Sumber Belajar	Penilaian
Pembukaan 07.15 – 08.45	1.1 Mengenal Tuhan melalui ciptaan-Nya 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan 3.12 Mengenal	- Proses penyambutan anak - Membaca Iqro' - Berbaris, membaca doa harian - Bernyanyi dan tepuk	Membaca Bernyanyi Bercerita	Anak Guru Kerincing	Observasi Tanya jawab

	keaksaraan awal melalui bermain				
Inti 08.45 – 09.30	<p>2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur</p> <p>3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p> <p>4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p> <p>3.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p> <p>3.8 Mengenal lingkungan</p>	<p>- Menggambar dan mewarnai kata binatang</p> <p>- Mencocokkan huruf dengan kata binatang</p> <p>- Membaca kata</p> <p>- Menyebutkan huruf yang sesuai kata binatang</p>	<p>Menggambar</p> <p>Mewarnai</p> <p>Mencocokkan</p> <p>Membaca</p> <p>Menyebutkan</p>	<p>Buku gambar</p> <p>Pensil</p> <p>warna/crayon</p> <p>Alat</p> <p>Permainan Edukatif</p> <p>Pohon Kata</p>	<p>Demonstrasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Unjuk kerja</p>

	<p>alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batuan, dll)</p> <p>4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batuan, dll)</p> <p>2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orangtua, pendidik, dan teman</p> <p>2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli mau membantu jika diminta</p>				
--	---	--	--	--	--

	<p>bantuan</p> <p>4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat</p> <p>4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</p>				
<p>Istirahat</p> <p>09.30 – 10.00</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan - Membaca doa sebelum dan sesudah makan - Makan dan Minum - Bermain 			Demonstrasi
<p>Penutup</p> <p>10.00 – 11.00</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Mereview - Membaca doa harian - Menginformasikan kegiatan besok - Bernyanyi lagu “Gelang” 		<p>Guru</p> <p>Anak</p> <p>Kerincing</p>	<p>Diskusi</p> <p>Tanya jawab</p>

Rantauprapat, 21 Februari 2020

Mengetahui,

Peneliti

Kepala Sekolah RA Babul Ilmi

Guru Kelas

FAUJIAH HANIM S.Pd

EKA DESI, S.Pd

RIZKI HARIATI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA BABUL ILMI RANTAUPRAPAT
TAHUN AJARAN 2019/2020

Semester/Bulan/Minggu : II/Februari/VIII
 Hari/Tanggal : Sabtu, 22 Februari 2020
 Tema/Sub. Tema : Binatang Ciptaan Allah Swt/Binatang Peliharaan
 Kompetensi Dasar : NAM (1.1), (3.1) FM (3.3), (2.1), (4.3) KOG (3.5), (3.8), (4.8) BHS (4.11), (3.12) SOS (2.6), (2.12), (3.14) SE (2.4), (4.15)

Alokasi Waktu	Kompetensi Dasar	Kegiatan Pembelajaran	Strategi Pembelajaran	Media/Sumber Belajar	Penilaian
Pembukaan 07.15 – 08.45	1.1 Mengenal Tuhan melalui ciptaan-Nya 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan 3.12 Mengenal	- Proses penyambutan anak - Membaca Iqro' - Berbaris, membaca doa harian - Bernyanyi dan tepuk	Membaca Bernyanyi Bercerita	Anak Guru Kerincing	Observasi Tanya jawab

	keaksaraan awal melalui bermain				
Inti 08.45 – 09.30	<p>2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur</p> <p>3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p> <p>4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p> <p>3.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p> <p>3.8 Mengenal lingkungan</p>	<p>- Praktek berwudhu</p> <p>- Praktek shalat</p> <p>- Mencocokkan huruf</p> <p>- Membaca huruf sesuai dengan binatang peliharaan</p>	<p>Praktek</p> <p>Mencocokkan</p> <p>Membaca</p>	<p>Alat sholat</p> <p>Alat</p> <p>Permainan</p> <p>Edukatif</p> <p>Pohon Kata</p>	<p>Demonstrasi</p> <p>Tanya jawab</p>

	<p>alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)</p> <p>4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)</p> <p>2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orangtua, pendidik, dan teman</p> <p>2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli mau membantu jika diminta</p>				
--	---	--	--	--	--

	bantuan 4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media				
Istirahat 09.30 – 10.00		- Mencuci tangan - Membaca doa sebelum dan sesudah makan - Makan dan Minum - Bermain			Demonstrasi
Penutup 10.00 – 11.00		- Mereview - Membaca doa harian - Menginformasikan kegiatan besok - Bernyanyi lagu “Gelang”		Guru Anak Kerincing	Diskusi Tanya jawab

Rantauprapat, 22 Februari 2020

Mengetahui,

Peneliti

Kepala Sekolah RA Babul Ilmi

Guru Kelas

FAUJIAH HANIM S.Pd

EKA DESI, S.Pd

RIZKI HARIATI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA BABUL ILMI RANTAUPRAPAT
TAHUN AJARAN 2019/2020

Semester/Bulan/Minggu : II/Februari/VIII
 Hari/Tanggal : Senin, 24 Februari 2020
 Tema/Sub. Tema : Binatang Ciptaan Allah Swt/Binatang Peliharaan
 Kompetensi Dasar : NAM (1.1), (3.1) FM (3.3), (2.1), (4.3) KOG (3.5), (3.8), (4.8) BHS (4.11), (3.12) SOS (2.6), (2.12), (3.14) SE (2.4), (4.15)

Alokasi Waktu	Kompetensi Dasar	Kegiatan Pembelajaran	Strategi Pembelajaran	Media/Sumber Belajar	Penilaian
Pembukaan 07.15 – 08.45	1.1 Mengenal Tuhan melalui ciptaan-Nya 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan 3.12 Mengenal	- Proses penyambutan anak - Membaca Iqro' - Berbaris, membaca doa harian - Bernyanyi dan tepuk	Membaca Bernyanyi Bercerita	Anak Guru Kerincing	Observasi Tanya jawab

	keaksaraan awal melalui bermain				
Inti 08.45 – 09.30	<p>2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur</p> <p>3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p> <p>4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p> <p>3.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p> <p>3.8 Mengenal lingkungan</p>	<p>- Mengisi pola harimau dengan rautan pensil</p> <p>- Menghitung gambar kaki harimau</p> <p>- Menyebutkan huruf A-Z</p> <p>- Membaca</p>	<p>Mengisi pola</p> <p>Menghitung</p> <p>Menyebutkan</p> <p>Membaca</p>	<p>Buku majalah</p> <p>Lem</p> <p>Rautan pensil</p> <p>Alat</p> <p>Permainan</p> <p>Edukatif</p> <p>Pohon Kata</p>	<p>Demonstrasi</p> <p>Hasil kerja</p> <p>Tanya jawab</p>

	<p>alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)</p> <p>4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)</p> <p>2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orangtua, pendidik, dan teman</p> <p>2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli mau membantu jika diminta</p>				
--	---	--	--	--	--

	bantuan 4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media				
Istirahat 09.30 – 10.00		- Mencuci tangan - Membaca doa sebelum dan sesudah makan - Makan dan Minum - Bermain			Demonstrasi
Penutup 10.00 – 11.00		- Mereview - Membaca doa harian Menginformasikan kegiatan besok - Bernyanyi lagu “Gelang”		Guru Anak Kerincing	Diskusi Tanya jawab

Rantauprapat, 24 Februari 2020

Mengetahui,

Peneliti

Kepala Sekolah RA Babul Ilmi

Guru Kelas

FAUJIAH HANIM S.Pd

EKA DESI, S.Pd

RIZKI HARIATI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA BABUL ILMI RANTAUPRAPAT
TAHUN AJARAN 2019/2020

Semester/Bulan/Minggu : II/Februari/VIII
 Hari/Tanggal : Selasa, 25 Februari 2020
 Tema/Sub. Tema : Binatang Ciptaan Allah Swt/Binatang Buas
 Kompetensi Dasar : NAM (1.1), (3.1) FM (3.3), (2.1), (4.3) KOG (3.5), (3.8), (4.8) BHS (4.11), (3.12) SOS (2.6), (2.12), (3.14) SE (2.4), (4.15)

Alokasi Waktu	Kompetensi Dasar	Kegiatan Pembelajaran	Strategi Pembelajaran	Media/Sumber Belajar	Penilaian
Pembukaan 07.15 – 08.45	1.1 Mengenal Tuhan melalui ciptaan-Nya 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan 3.12 Mengenal	- Proses penyambutan anak - Membaca Iqro' - Berbaris, membaca doa harian - Bernyanyi dan tepuk	Membaca Bernyanyi Bercerita	Anak Guru Kerincing	Observasi Tanya jawab

	keaksaraan awal melalui bermain				
Inti 08.45 – 09.30	<p>2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur</p> <p>3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p> <p>4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p> <p>3.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p> <p>3.8 Mengenal lingkungan</p>	<p>- Mewarnai gambar kebun bintang</p> <p>- Meronce huruf hijaiyah</p> <p>- Menyusun kepingan puzzle</p> <p>- Bermain kata binatang</p>	<p>Mewarnai</p> <p>Meronce</p> <p>Menyusun</p> <p>Bermain</p>	<p>Buku majalah</p> <p>Pensil</p> <p>warna/crayon</p> <p>Puzzle</p> <p>Alat</p> <p>Permainan</p> <p>Edukatif</p> <p>Pohon Kata</p>	<p>Demonstrasi</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Hasil karya</p>

	<p>alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)</p> <p>4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)</p> <p>2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orangtua, pendidik, dan teman</p> <p>2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli mau membantu jika diminta</p>				
--	---	--	--	--	--

	<p>bantuan</p> <p>4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat</p> <p>4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</p>				
<p>Istirahat</p> <p>09.30 – 10.00</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan - Membaca doa sebelum dan sesudah makan - Makan dan Minum - Bermain 			Demonstrasi
<p>Penutup</p> <p>10.00 – 11.00</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Mereview - Membaca doa harian - Menginformasikan kegiatan besok - Bernyanyi lagu “Gelang” 		<p>Guru</p> <p>Anak</p> <p>Kerincing</p>	<p>Diskusi</p> <p>Tanya jawab</p>

Rantauprapat, 25 Februari 2020

Mengetahui,

Peneliti

Kepala Sekolah RA Babul Ilmi

Guru Kelas

FAUJIAH HANIM S.Pd

EKA DESI, S.Pd

RIZKI HARIATI

Lembar Observasi Kemampuan Membaca pada Anak Usia 5-6 Tahun Uji Coba
Tahap I

Nama : Ahmad Arkhan

Kode Anak : 1

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.				✓
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya			✓	
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata			✓	
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan			✓	
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.			✓	
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata			✓	

7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata			✓	
8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.			✓	
	Jumlah Skor :		25			

Nama : Alamgir Abrisam

Kode Anak : 2

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.				✓
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya			✓	
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata			✓	
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan			✓	
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.			✓	
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata			✓	
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata			✓	

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.			✓	
	Jumlah Skor :		25			

Nama : Aline Dwi Abdiya

Kode Anak : 3

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.				✓
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya			✓	
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata			✓	
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan			✓	
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.			✓	
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata			✓	
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata			✓	

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.			✓	
	Jumlah Skor :		25			

Nama : Annisa Rivana Syakira

Kode Anak : 4

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.		✓		
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya		✓		
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata		✓		
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan	✓			
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.		✓		
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata		✓		
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata		✓		

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.		✓		
	Jumlah Skor :		15			

Nama : Asifa Zahra

Kode Anak : 5

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.		✓		
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya		✓		
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata		✓		
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan		✓		
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.		✓		
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata		✓		
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata		✓		

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.		✓		
	Jumlah Skor :		16			

Nama : Faeza Hadi Hamzah

Kode Anak : 6

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.		✓		
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya		✓		
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata		✓		
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan		✓		
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.		✓		
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata		✓		
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata		✓		

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.		✓		
	Jumlah Skor :		16			

Nama : Farid Hazmi

Kode Anak : 7

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.		✓		
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya		✓		
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata		✓		
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan		✓		
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.		✓		
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata		✓		
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata		✓		

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.		✓		
	Jumlah Skor :		16			

Nama : Gadis Chintia Lubis

Kode Anak : 8

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.			✓	
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya		✓		
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata			✓	
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan		✓		
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.		✓		
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata		✓		
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata		✓		

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.		✓		
	Jumlah Skor :		18			

Nama : Haikal Pratama Alwi

Kode Anak : 9

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.		✓		
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya		✓		
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata		✓		
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan		✓		
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.		✓		
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata		✓		
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata		✓		

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.		✓		
	Jumlah Skor :		16			

Nama : Kalila Rifda Nst

Kode Anak : 10

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.		✓		
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya		✓		
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata		✓		
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan		✓		
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.		✓		
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata		✓		
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata		✓		

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.		✓		
	Jumlah Skor :		16			

Nama : Masdeliana Zahra R.

Kode Anak : 11

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.		✓		
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya	✓			
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata	✓			
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan	✓			
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.	✓			
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata	✓			
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata	✓			

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.	✓			
	Jumlah Skor :		9			

Nama : M. Abidzar Al-Ghifari

Kode Anak : 12

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.			✓	
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya		✓		
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata			✓	
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan			✓	
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.			✓	
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata			✓	
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata			✓	

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.			✓	
	Jumlah Skor :		24			

Nama : Nania Syakira

Kode Anak : 13

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.			✓	
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya		✓		
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata		✓		
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan		✓		
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.		✓		
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata		✓		
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata		✓		

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.		✓		
	Jumlah Skor :		17			

Nama : Nazwa Maulida

Kode Anak : 14

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.		✓		
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya		✓		
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata		✓		
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan		✓		
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.		✓		
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata		✓		
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata		✓		

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.		✓		
	Jumlah Skor :		16			

Nama : Nazwa Gadisyah Nst.

Kode Anak : 15

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.			✓	
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya		✓		
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata		✓		
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan		✓		
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.		✓		
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata		✓		
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata		✓		

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.		✓		
	Jumlah Skor :		17			

Nama : Rifki Akbar Septiananda

Kode Anak : 16

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.			✓	
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya		✓		
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata			✓	
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan		✓		
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.		✓		
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata			✓	
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata			✓	

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.			✓	
	Jumlah Skor :		21			

Nama : Sidqia Ramadhan

Kode Anak : 17

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.		✓		
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya		✓		
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata		✓		
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan		✓		
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.		✓		
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata		✓		
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata		✓		

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.		✓		
	Jumlah Skor :		16			

Nama : Syakira Athya Hayati

Kode Anak : 18

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.		✓		
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya		✓		
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata		✓		
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan		✓		
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.		✓		
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata		✓		
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata		✓		

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.		✓		
	Jumlah Skor :		16			

Nama : Zasy Taat Zafira

Kode Anak : 19

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.			✓	
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya		✓		
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata		✓		
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan		✓		
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.		✓		
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata		✓		
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata		✓		

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.		✓		
	Jumlah Skor :		17			

Instrumen Lembar Observasi Kemampuan Membaca pada Anak Usia 5-6 Tahun
Tahap II

Nama : Ahmad Arkhan

Kode Anak : 1

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.				✓
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya			✓	
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata				✓
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan			✓	
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.			✓	
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata				✓

7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata				✓
8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.				✓
	Jumlah Skor :		29			

Nama : Alamgir Abrisam

Kode Anak : 2

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.				✓
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya				✓
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata				✓
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan				✓
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.				✓
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata				✓
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata				✓

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.				✓
	Jumlah Skor :		32			

Nama : Aline Dwi Abdiya

Kode Anak : 3

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.				✓
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya				✓
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata				✓
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan				✓
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.				✓
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata				✓
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata				✓

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.				✓
	Jumlah Skor :		32			

Nama : Annisa Rivana Syakira

Kode Anak : 4

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.				✓
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya			✓	
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata				✓
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan			✓	
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.			✓	
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata			✓	
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata				✓

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.			✓	
	Jumlah Skor :		27			

Nama : Asifa Zahra

Kode Anak : 5

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.			✓	
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya			✓	
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata				✓
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan			✓	
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.			✓	
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata			✓	
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata			✓	

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.			✓	
	Jumlah Skor :		25			

Nama : Faeza Hadi Hamzah

Kode Anak : 6

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.			✓	
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya			✓	
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata			✓	
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan			✓	
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.			✓	
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata			✓	
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata			✓	

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.			✓	
	Jumlah Skor :		24			

Nama : Farid Hazmi

Kode Anak : 7

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.				✓
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya			✓	
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata				✓
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan			✓	
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.			✓	
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata			✓	
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata			✓	

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.				✓
	Jumlah Skor :		27			

Nama :Gadis Chintia Lubis

Kode Anak : 8

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.				✓
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya			✓	
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata				✓
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan			✓	
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.			✓	
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata				✓
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata				✓

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.				✓
	Jumlah Skor :		29			

Nama : Haikal Pratama Alwi

Kode Anak : 9

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.				✓
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya			✓	
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata				✓
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan			✓	
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.			✓	
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata				✓
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata				✓

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.				✓
	Jumlah Skor :		29			

Nama : Kalila Rifda Nst.

Kode Anak : 10

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.			✓	
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya			✓	
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata			✓	
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan			✓	
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.			✓	
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata			✓	
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata			✓	

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.			✓	
	Jumlah Skor :		29			

Nama : Masdeliana Zahra R.

Kode Anak : 11

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.			✓	
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya		✓		
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata			✓	
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan		✓		
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.		✓		
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata			✓	
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata			✓	

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.			✓	
	Jumlah Skor :		21			

Nama : M. Abidzar Al-Ghifari

Kode Anak : 12

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.				✓
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya			✓	
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata				✓
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan			✓	
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.			✓	
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata				✓
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata				✓

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.				✓
	Jumlah Skor :		29			

Nama : Nania Syakira

Kode Anak : 13

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.				✓
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya			✓	
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata				✓
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan			✓	
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.			✓	
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata				✓
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata				✓

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.				✓
	Jumlah Skor :		29			

Nama : Nazwa Maulida

Kode Anak : 14

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.			✓	
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya			✓	
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata			✓	
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan			✓	
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.			✓	
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata			✓	
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata			✓	

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.			✓	
	Jumlah Skor :		24			

Nama : Novira Gadisyah Nst.

Kode Anak : 15

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.				✓
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya			✓	
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata				✓
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan			✓	
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.			✓	
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata				✓
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata				✓

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.				✓
	Jumlah Skor :		29			

Nama : Rifki Akbar Septiananda

Kode Anak : 16

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.				✓
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya				✓
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata				✓
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan				✓
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.				✓
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata				✓
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata				✓

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.				✓
	Jumlah Skor :		32			

Nama : Sidqia Ramadhan

Kode Anak : 17

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.				✓
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya			✓	
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata				✓
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan			✓	
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.			✓	
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata			✓	
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata			✓	

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.			✓	
	Jumlah Skor :		26			

Nama : Syakira Athya Hayati

Kode Anak : 18

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.			✓	
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya			✓	
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata			✓	
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan			✓	
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.			✓	
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata			✓	
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata			✓	

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.			✓	
	Jumlah Skor :		24			

Nama : Zasy Taat Zafira

Kode Anak : 19

NO	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Membaca	Mampu menyebutkan huruf A-Z dengan tepat.				✓
2.		Mampu memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya			✓	
3.		Mampu mencocokkan huruf dengan kata			✓	
4.		Mampu menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan			✓	
5.		Mampu membaca kata yang ada yang di pohon kata dengan baik.			✓	
6.		Mampu menyebutkan huruf yang ada di dalam kata				✓
7.		Mampu menunjukkan huruf yang sesuai dengan kata				✓

8.		Mampu mengenal huruf dalam kata dengan benar.			✓	
	Jumlah Skor :		27			

Angket Validasi Ahli Desain Media

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Ket
		1	2	3	4	
1.	Jenis bahan yang digunakan aman untuk anak				✓	
2.	Secara fisik APE mudah digunakan			✓		Perlu Revisi
3.	Bentuk menarik bagi anak		✓			Perlu Revisi
4.	Ketepatan memilih warna		✓			Perlu Revisi
5.	Ketepatan memilih ukuran APE			✓		Perlu Revisi
6.	Keterbacaan huruf			✓		Perlu Revisi
7.	Ketepatan memilih ukuran huruf			✓		

Keterangan:

- 1 : Kurang baik
 2 : Cukup
 3 : Baik
 4 : Sangat baik

Medan, 20 Januari 2020

Ahli Media

Rohani, M.Ag

Angket Validasi Ahli Desain Media

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Ket
		1	2	3	4	
1.	Jenis bahan yang digunakan aman untuk anak				✓	
2.	Secara fisik APE mudah digunakan				✓	
3.	Bentuk menarik bagi anak			✓		
4.	Ketepatan memilih warna				✓	
5.	Ketepatan memilih ukuran APE				✓	
6.	Keterbacaan huruf				✓	
7.	Ketepatan memilih ukuran huruf			✓		

Keterangan:

- 1 : Kurang baik
 2 : Cukup
 3 : Baik
 4 : Sangat baik

Medan, 4 Februari 2020

Ahli Media

Rohani, M.Ag

Angket Validasi Ahli Desain Media

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Ket
		1	2	3	4	
1.	Jenis bahan yang digunakan aman untuk anak			✓		
2.	Secara fisik APE mudah digunakan			✓		Perlu Revisi
3.	Bentuk menarik bagi anak			✓		Perlu Revisi
4.	Ketepatan memilih warna			✓		Perlu Revisi
5.	Ketepatan memilih ukuran APE			✓		
6.	Keterbacaan huruf			✓		
7.	Ketepatan memilih ukuran huruf			✓		

Keterangan:

- 1 : Kurang baik
 2 : Cukup
 3 : Baik
 4 : Sangat baik

Medan, 23 Januari 2020

Ahli Media

Susiah Amni, MA, M.Psi

Angket Validasi Ahli Desain Media

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Ket
		1	2	3	4	
1.	Jenis bahan yang digunakan aman untuk anak			✓		
2.	Secara fisik APE mudah digunakan				✓	
3.	Bentuk menarik bagi anak				✓	
4.	Ketepatan memilih warna				✓	
5.	Ketepatan memilih ukuran APE			✓		
6.	Keterbacaan huruf			✓		
7.	Ketepatan memilih ukuran huruf				✓	

Keterangan:

- 1 : Kurang baik
 2 : Cukup
 3 : Baik
 4 : Sangat baik

Medan, 6 Februari 2020

Ahli Media

Susiah Amni, MA, M.Psi

Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Ket
		1	2	3	4	
1.	Ketepatan dalam memilih tema		✓			Perlu Revisi
2.	Meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf		✓			Huruf yang dibuat pada pohon kata belum menarik
3.	Menstimulasi anak untuk dapat membaca			✓		Perlu Revisi
4.	Menumbuhkan minat anak untuk membaca		✓			Perlu Revisi
5.	Meningkatkan kreatifitas dan aktifitas anak dalam kemampuan membaca		✓			Perlu Revisi

Medan, 22 Januari 2020

Ahli Materi

Junaida, M.Pd

Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Ket
		1	2	3	4	
1.	Ketepatan dalam memilih tema			✓		
2.	Meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf				✓	
3.	Menstimulasi anak untuk dapat membaca				✓	
4.	Menumbuhkan minat anak untuk membaca				✓	
5.	Meningkatkan kreatifitas dan aktifitas anak dalam kemampuan membaca			✓		

Medan,5 Februari 2020

Ahli Materi

Junaida, M.Pd

DOKUMENTASI PENELITIAN



Foto pada saat pembuka pelajaran



Foto pembelajaran dengan menggunakan produk



Foto anak bernyanyi huruf



Foto anak membaca kata yang ada di pohon kata



Foto anak menunjukkan huruf sesuai dengan kata



Foto anak memilih kata sesuai yang diperintahkan gurunya



Foto anak mencocokkan huruf dengan kata



Foto anak menunjukkan kata yang sesuai diperintahkan



Foto anak menyebutkan dan mengenal huruf yang ada di dalam kata



Foto bersama anak kelompok B

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Identitas Diri

Nama : Rizki Hariati
 NIM : 0308161003
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Tempat/ Tanggal Lahir : Rantauprapat, 04 September 1998
 Alamat : Jl. Torpisang Mata Atas Gg. Rahayu
 Agama : Islam
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Anak ke/ dari : 1 dari 4 bersaudara

Orangtua

Nama Ayah : Musiran
 Nama Ibu : Sudarti

Pekerjaan Orangtua

Ayah : Wiraswasta
 Ibu : Ibu Rumah Tangga
 Email : rizkiahariati04@gmail.com
 No. Hp : 081376896424

II. Pendidikan

- a. RA MINA (2004)
- b. SD Negeri 115524 (2004-2010)
- c. MTs Negeri 2 Rantauprapat (2010-2013)
- d. SMA Negeri 1 Rantau Utara (2013-2016)

- e. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (2016-2020)

Demikian riwayat hidup ini saya perbuat dengan penuh rasa tanggung jawab.

Yang Membuat,

Rizki Hariati
NIM. 0308161003